Joypad

N° 67. Septembre 1997

N64 PlayStation Saturn Arca

ut-il jeter votre PlayStation ?

Plein feu sur la Nintendo 64

8 pages pour tout savoir

treet Fighter x + α PlayStation

ekken détrôné !

ormula One'97

ourquoi est-il ndispensable ?

Saturn

Sega chang ses plans

Echec

La fin du projet M



Nouvelle génération baston

Samurai Shodown 64 sur Neo Geo 64


PC
CD


PlayStation

LE COURRIER DES LECTEURS

Avec Nintendo de retour, c'est l'affrontement des trois grands : Sega, Sony et Nintendo. Comment évaluer les forces en présence et faire le bon choix? Joypad vous répond ...



Plus d'une vingtaine de jeux Saturn d'ici la fin de l'année !

JOYPAD VENDU A SEGA ?

On n'en finissait plus d'attendre votre mag, mieux que l'atterrissage de la sonde sur Mars, et c'est alors qu'on a vu sur la couverture : "Le grand retour de la Saturn à l'E3..." Alors là, qu'est-ce qu'on a ri, tenez, même maintenant, je peux ? Oua ah ah ! Merci. Attendez, c'est pas fini : "la qualité est au rendez-vous et, en la privilégiant au détriment de la quantité, syndrome Sony, Sega agit intelligemment". Même chez Sega ils n'osent plus employer cet argument (...). En vous obstinant à faire croire qu'il y a encore trois consoles qui, aujourd'hui, se valent sur le marché, vous allez même contre la volonté de Sega qui, lui, est déjà passé à autre chose : la Black Belt ou plutôt la Dural. (...) Allez sans rancune.
Paco, Jeff, Lolo, Gégé et Frédoche.

La place manque pour passer dans son intégralité ce courrier à la quintuple signature. Toutefois, il nous a paru important d'expliciter clairement notre point de vue qui n'a visiblement pas été parfaitement compris. C'est normal, les vacances et tout ça... Tout d'abord, il est évident que la console qui a gagné la bataille des 32 bits est la PlayStation. Néanmoins, il nous semble tout aussi évident que Sega fait un gros effort pour ne pas décevoir ceux qui choisissent sa machine. N'allez pas y voir une démarche altruiste : l'idée est simplement d'éviter de "griller" la marque comme avec la 32X ou le Mega CD et de repositionner la Saturn sur une niche de fans contents de leur achat, comme c'est le cas au Japon. Démonstration : sur les sept premiers numéros de Joypad de l'année 1997 on compte une quinzaine de tests Saturn (sans compter les nombreux Zappings). Cela donne une moyenne d'environ deux jeux honnêtes ou mieux par mois. Sur les derniers mois de l'année, Sega annonce une vingtaine de titres et non des moindres : Last Bronx, Touring Car, Quake, Duke Nukem 3D, Sonic R, World Wide Soccer 98, Atlantis, etc. Soit près de cinq jeux par mois. Le but n'est pas ici de "faire vendre" plus de Saturn, de Play Station ou de N64, nous ne sommes pas des boutiquiers. Toutefois, les dizaines de milliers de possesseurs de Saturn se devaient de savoir que la fin d'année serait riche et que la Saturn n'était pas (encore) abandonnée. Même si la plupart des éditeurs occidentaux ont gelé les développements sur Saturn et s'il est vrai que d'ici quelques mois Sega risque de porter le gros de ses équipes sur le projet Dural. C'est une certitude. Enfin, bien, que Sony dispose de titres exceptionnels dans sa logithèque (FF VII, Rapid Racer, Croc, Tomb Raider 2, Colony Wars...) politique appliquée à Atlanta é ostensiblement celle de la quant Une attitude à laquelle nous pré rons celle de Sega que nous juge plus intelligente. Mais après tout, n'est pas nous qui achèterons nombreux (c'est relatif !) jeux moye de la PlayStation, alors, on ne dev pas se plaindre...



PROGRAMMER LA YAROZE

Dans le Joypad n°64, vous faites article sur la Net Yaroze et vous par d'un langage C. J'aimerais savoir quoi il s'agit exactement?
Nicolas Peral

La Net Yaroze est aujourd'h vendue avec des outils et librairi de base pour programmer en Toutefois, il est possible de pr grammer en C++ en utilisant Metr werks CodeWarrior (édition N Yaroze) qui peut s'acheter dire tement auprès de Sony, en mag sin, ou sur Internet, cette derniè option n'étant pas forcément la pl fiable. Bien sûr, il s'agit de frais su plémentaires (299 $ soit 1 800 F en ron). Cela dit, acheté avec la N Yaroze, ce programme est venc moins cher. Heureusement !

...S TECHNOSCEP-...UES ONT GAGNÉ

...gardant mes anciens numéros ...ypad, j'ai remarqué une rubrique ...ent super. Hélas, dans les récents ...éros de Joypad, elle n'y figure ...Il s'agissait de la rubrique High ... Ne pourriez-vous pas la réinté-...

...l Sicard.

...ubrique High Tech consistait à ...oiter toutes les facettes du jeu ... : nouvel écran TV, nouvel ampli ...brancher sa console, etc. Pour-...suite à un courrier assez abon-...se plaignant de la rubrique (de ...breux joueurs ne voyaient pas ...quoi on leur parlait de télé, sans ...e jouaient-ils sans, en regardant ...console dans le blanc de l'œil), ...-ci a tout bonnement disparu ...donner plus de place aux tests, ... et astuces.

...RALLY AU PILORI ?



...NegCon, l'accessoire idéal ...r apprécier à 100 % V-Rally



...ous écris pour vous faire part de ... impressions concernant le jeu V-...y et sa jouabilité. Je soulève là un ...blème qui est à mon avis suscep-... d'intéresser vos lecteurs : à vous ...uger. Grand fan de jeux vidéo et ...iculièrement de simulations auto, ...endais avec impatience la sortie ...rès prometteur V-Rally. Vous nous ...z prévenus : "C'est un jeu difficile ...va rebuter les novices, etc." ...effet, lorsque je m'installe fébrile-...nt aux commandes, les premiers ...s sont laborieux. (...) ...y regardant de plus près j'ai réa-... que la moindre touchette de la ...x directionnelle faisait braquer les ...es à donf ! Même chose quand on ...étère, on se retrouve tout de suite dans le rouge. Difficile alors de nuancer le pilotage et de faire dans la finesse. Intrigué, déçu, j'ai alors acheté le NegCon et là, surprise, la jouabilité devient époustouflante. Ce jeu est fantastique, et je m'y connais, j'ai 36 ans et je joue depuis un bout de temps aux jeux vidéo. Il est évident que V-Rally a été conçu pour être joué en analogique. C'est sans doute un choix des programmeurs, mais je trouve dommage qu'on soit obligé de débourser 350 francs en plus pour s'éclater sur ce soft. La différence avec le pad standard est flagrante. Pourquoi ne pas l'avoir signalée dans votre test?
Pierre Corneau.

Le conseil pourra peut-être aider certains joueurs ! Pourtant, bien que V-Rally ne soit pas aisé en ce qui concerne sa prise en main, il n'y a pas là de difficulté incontournable. C'est aussi la raison du succès du jeu qui, quelques semaines après sa sortie en France, s'est déjà vendu à plus de 100 000 exemplaires. Une très belle performance. Pourquoi ne pas parler du NegCon dans notre test? Tout d'abord parce que la majorité des joueurs n'en possède pas. Il nous fallait donc, pour être juste, faire le test avec un paddle standard afin de satisfaire la majorité d'entre vous. D'où notre mise en garde : "Attention, la prise en main est délicate. Un temps d'adaptation assez long est nécessaire." (Joypad n° 65, p.77.) Le pad analogique n'est pas nécessaire. Il eût été profondément injuste de dire qu'on ne pouvait jouer à V-Rally qu'avec le NegCon. De plus, tout le monde n'a pas les moyens de mettre 700 francs pour un jeu (V-Rally + NegCon) ! Ensuite, les versions tests des jeux que nous recevons ne sont pas toujours parfaitement identiques aux versions du jeu commercialisées et ce, parfois à notre insu. Je me contenterai de rappeler le chapitre Formula One premier du nom à nos plus fidèles lecteurs qui, compatible MadCatz lors du test, ne l'était plus tout à fait une fois en boutique. C'est ainsi par exemple que le mode link initialement prévu sur notre version a tout bonnement disparu du jeu une fois celui-ci en magasin ! Et cela, sans que l'éditeur Infogrames ne prenne la peine de nous avertir ! Il eût alors été spécieux de parler d'une compatibilité NegCon, d'en faire l'un des atouts du produit, alors que celui-ci est parfaitement jouable sans. Voilà, notre prudence ne visait en cela que l'intérêt des joueurs les plus nombreux, c'est-à-dire ceux qui ne sont pas équipés de NegCon.



Le pad analogique français ne vibrera pas.

PAS DE PAD ANALOGIQUE?

Quand sortira le pad analogique PlayStation en France? Sera-t-il compatible avec Tekken 3? Sony fera-t-il un pack comparable à celui de Sega avec Nights?

Le pad analogique est sorti le 25 juillet dernier en même temps que Rally Cross. Toutefois, attention, il ne s'agit pas du même pad que la version japonaise, le pad analogique européen ne vibre pas, sur aucun jeu. La version "vibreur" n'est pas prévue en Europe. Il faudra donc se contenter de celle-là. Enfin, aucun pack n'est prévu puisque le pad n'est pas spécifique à un jeu.

HASTA LA VICTORIA !

J'aimerais savoir pourquoi je ne reçois pas les cadeaux offerts gratuitement en plus dans les kiosques (cassettes, disques audios...) alors que je suis abonné?
Gino.

Effectivement, les abonnés n'ont pas reçu le CD audio. Cela tient à plusieurs raisons. Tout d'abord des raisons de fabrication. Les abonnés recevant le magazine avant les autres, et par le biais de La Poste, il était techniquement difficile d'y inclure le CD. Ensuite, le CD n'était pas tout à fait gratuit puisque, pour l'occasion, le prix de Joypad avait changé de trois francs (ce qui ne fait pas cher le CD, je te l'accorde). Vu le tarif préférentiel dont bénéficient nos abonnés (moins de 21 F par numéro !), il était impossible de leur envoyer gratuitement ce CD. Ils peuvent le recevoir, moyennant une somme complémentaire, en s'adressant à notre charmante Laurence au 01 41 34 87 75.



Les abonnés n'ont pas reçu le CD Audio de Joypad 66

LES SORTIRONT-ILS UN JOUR?

VANDAL HEARTS 2 POUR PLAYSTATION
Le jeu n'était pas présent lors du dernier Salon E3 d'Atlanta. Aucune date n'est annoncée.

FINAL FANTASY TACTICS (FRANÇAIS) POUR PLAYSTATION
Tout dépendra du succès de FF VII en France. Si SquareSoft réussit à s'imposer, d'autres titres suivront.

SAGA FRONTIER (FRANÇAIS) POUR PLAYSTATION
La réponse est identique à celle de FF Tactics.

BUSHIDO BLADE POUR PLAYSTATION
Le jeu devrait sortir d'ici la fin de l'année en Europe.

TOMB RAIDER 2 POUR PLAYSTATION
Le jeu sortira en novembre prochain.

METAL GEAR POUR PLAYSTATION
La version européenne devrait arriver en mars 1998. Début 98 au Japon.

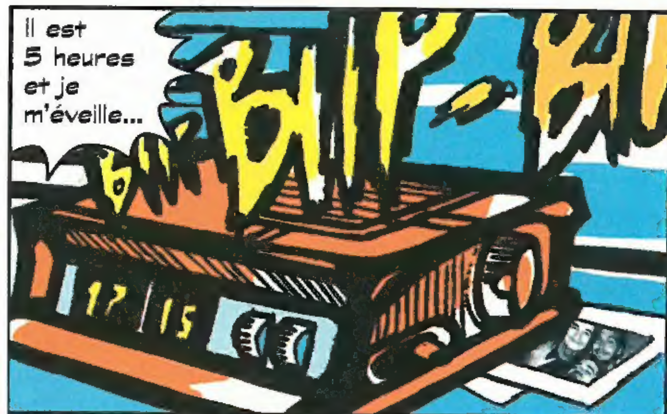
RESIDENT EVIL 2 POUR PLAYSTATION
Alors que la version japonaise devrait sortir à Noël, il faudra chez nous attendre la première moitié de l'année 98.

STREET FIGHTER 3 POUR PLAYSTATION
Aucune annonce n'a été faite, mais on peut être certain que SF 3 sortira dans le courant de l'année 98.

SCUD RACE POUR SATURN
Le prochain jeu de course Sega est Touring Car. Scund Race n'est pas prévu sur Saturn. Peut-être sur Saturn 2...

VIRTUA STRIKER 2 POUR SATURN
Le premier Virtua Striker n'étant pas sorti, on peut sérieusement douter que le second sorte sur Saturn.

**POUR NOUS ECRIRE
JOYPAD
COURRIER DES LECTEURS
6 BIS, RUE FOURNIER
92110 CLICHY**





KOBBY BONS PLANS Projection privé au Ciné-club : L'empire des sens 22 H.











KOBBY NEWS : Ce soir, 20H basket avec les Gigago Boules



KOBBY
SI ON TE CHERCHE
ON TE TROUVE

KOBBY
BONS PLANS
INFOS PRATIQUES
STAGES, SORTIES
SI TU VEUX
T'Y VAS

CLUB KOBBY
RÉSERVATIONS CINÉ,
RESTAU, INFOS MÉTÉO...
TU L'AS CHERCHÉ,
ON L'A TROUVÉ.

KOBBY NEWS
REUTERS
L'ACTUALITÉ
EN DIRECT
PARTOUT OÙ TU VAS,
L'INFO EST LÀ.

KOBBY

POUR PLUS D'INFORMATIONS APPELLE LE :
08 36 60 70 00 (1 UT / 12 SECONDES)
36 15 KOBBY (0,12F PUIS 0,85F TTC LA MINUTE)
http://kobby.worldnet.net

sommaire

New Look

:lle est enfin là ! Après plusieurs mois, presque plusieurs années, la **Nintendo 64 touche le sol français** ! La PlayStation se trouve là face à une **concurrente de taille** et le challenge de fin d'année devrait être épique pour le plus grand **plaisir des joueurs**. 'est pourquoi nous avons voulu répondre à la question : **"Faut-il jeter sa PlayStation?"** que vous vous posez peut être en ce moment. 'événement N64 ne pouvait passer inaperçu et, pour l'occasion et après avoir fêté ses six ans, **Joypad change de ook**, radicalement. La technologie des consoles évolue et Joypad suit la **tendance 100% jeux**. La rentrée se evait d'être **mouvementée !** Illustration en quelques 140 pages.

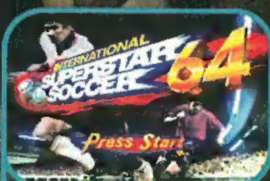
JOYPAD est édité par la société HACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gerant, RCS NANTERRE B391341526.
Siege social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tel. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Redaction : 6 bis rue Fournier 92110 Clichy
Gerants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann
Associes : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Redacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR)
Redacteur en chef adjoint : Nourdine Nini (Trazom)
Conception et réalisation graphique (1ère Maquettiste) : Marie Hedon
Maquette : Christophe Gourdin, Stefanie Brunelle, Isabelle Lacombe, Catherine Branchut, Yves Lemour et Véronique Marchi
Secrétaire de rédaction : Ivan Gaude. Correcteur : Dominique Perini
Illustrateur : Pi XX
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Secrétaire : Laurence Geuffroy et la gentille Carole
Publicité : Claudine Lefebvre, Antoine Tomas

ONT PARTICIPE A CE NUMERO : Grégoire Hellot (GREG), Kendy Ty (KENDy), Olivier Fallaix, Benjamin Janssens (Benji), Gregory Szriftgiser (Rahan), Serge Fevrier, Jean Santoni (Willow) et Xavier Michel
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan
Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la redaction : François Hermellin (Banana San)
Ventes : EDIVENTE, n° vert: 08 00 38 40 10
Telematique : 3615 JOYPAD
Concepteur : Mic Dax - Redacteur-Animateur : El Fredo
Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir page 47
Abonnements, TSA 20215, 92887 NANTERRE CEDEX 9. Tel : 01 44 89 41 14.
Tarifs 1 an (11 n°) : France (229 F), etranger (309 F). Tarifs avion sur demande
Illustrations de couv. : Samurai Spirit - SNK
Remerciements : Un grand, grand merci à Christophe Gourdin.

Joypad

Tests et Zooms



LES ASTUCES

Spécial N64 ! Les secrets du père Fourasse... euh, de Kendy !

122



LA JOYBANK

Il fait chaud, il fait beau, alors hop ! Voilà des T-shirts en cadeau !

132



JOYPAD ACHAT

Ouvrir une boutique? C'est possible. S'acheter un volant? C'est possible. Tourner la page? C'est possible.

134



ANIM'PAAD

Un mois calme du coté du manga et de la jap'anime. Néanmoins, à ne pas manquer, le grand retour d'Albator.

118



Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Nintendo 64 : elle est enfin là ! Faut-il abandonner votre PlayStation? La réponse est là, page 10.



3 nouveaux Micromania !

REIMS CORMONTREUIL
ROUEN ST-SEVER
IVRY GRAND CIEL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

2 prix exceptionnels sur les Consoles Nouvelle Génération chez Micromania !

LA PLAYSTATION +1 manette 990F

LE POWERPACK
- 1 CARTE MÉMOIRE
- 1 MANETTE
- 1 SACOCHE

299 F*



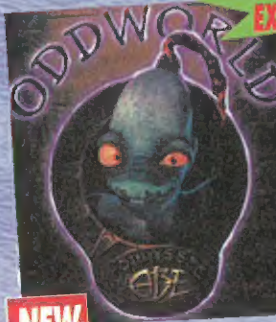
GRATUIT *Le catalogue PlayStation N°6*
32 pages couleurs disponible chez Micromania !!

FORMULA 1 97

...uture 97 de ...MULA 1 est arrivée, ...les mains vides ! **Avec des circuits et des voitures 2 fois plus détaillés, la météo ...en temps réel et l'intelligence artificielle améliorée !** Vos adversaires vous ...eront plus vrais que nature. Vous verrez ainsi votre voiture subir les **chocs en temps réel.** **Deux modes** vous seront proposés, **arcade et grand prix**. Enfin FORMULA 1 est entièrement compatible avec la **manette analogique** de SONY !



UN JEU EXCEPTIONNEL



NEW

Un jeu de **plateforme** d'une richesse rare au niveau des décors en **3D**, des **graphismes et des personnages** que vous rencontrerez et surtout l'**atmosphère particulière** qui s'en dégage. Vous incarnez **ABE, un être étrange** qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine de se voir transformer en hamburger, et vous devrez aussi délivrer, avec votre **compagnon ELUM, 99 de ses congénères** dans des grottes, des forêts, des déserts...



LE TOP DE LA SIMULATION sur PlayStation — **HIT**

Superbe, fabuleux... **V-Rally** est **LA SIMULATION DE ...SE !** Pilotez une des **11 voitures sur un des 45 circuits pré-définis**. Grâce à son graphisme en **3D temps réel, l'intelligence artificielle du pilotage, le son dolby surround,** voici le **TOP des jeux de Rally.**







HIT

Avec une **jouabilité** hors du commun, des **graphismes** et des **mouvements** de joueurs à vous couper le souffle, **International Super Star Soccer Pro** vous fera passer des heures de jeu **seul ou bien à 4 en simultané.**





NEW

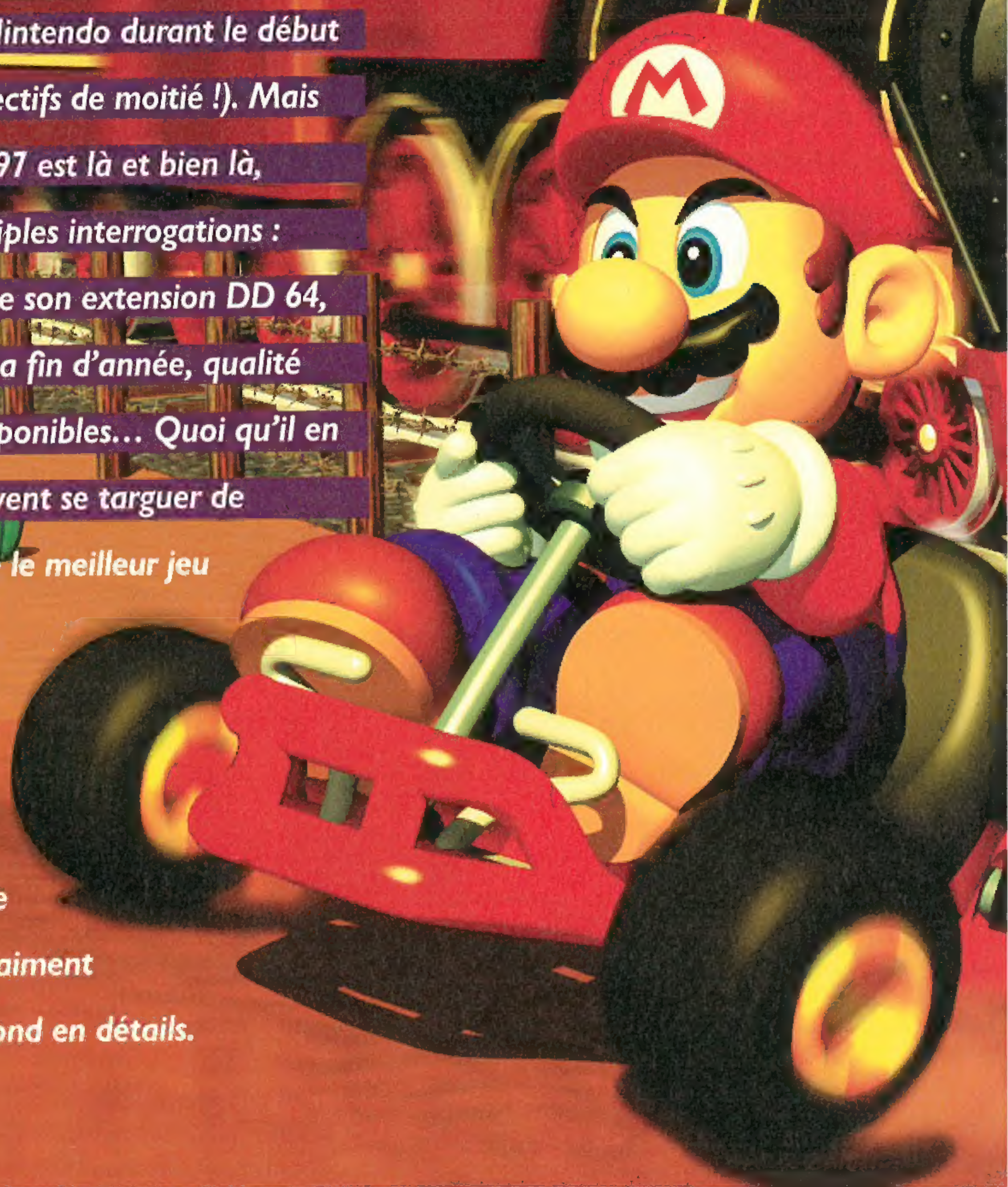
Incarnez le rôle de **5 personnages pendant 40 niveaux** de jeu d'action pure, répartis sur **24 environnements différents.** Vous pourrez jouer le chasseur comme le chassé : **exceptionnel, non !!**





La Nintendo

Plus de cinq mois après sa sortie européenne, la Nintendo 64 arrive en France au prix tentateur de 990 francs. Un retard dû aux difficultés rencontrées par la filiale française de Nintendo durant le début d'année (réduction des effectifs de moitié !). Mais l'événement console de 1997 est là et bien là, soulevant du coup de multiples interrogations : capacités de la machine, de son extension DD 64, disponibilité des jeux d'ici la fin d'année, qualité des titres d'ores et déjà disponibles... Quoi qu'il en soit, peu de machines peuvent se targuer de posséder lors de leur sortie le meilleur jeu de plate-forme du monde (Mario 64), la meilleure simulation de football de la planète (ISS 64) et l'un des meilleurs Doom-like de l'univers (Turok). Faut-il vraiment craquer ? Joypad vous répond en détails.





64 enfin là !

Par Willow

RAILROAD CROSSING

Nintendo en chiffres

Pour l'année fiscale 1997 au 31 mars, les ventes mondiales du géant Nippon ont dépassé 3,5 milliards de $ (sources Nintendo) !
Depuis ses débuts dans l'industrie du jeu vidéo, Nintendo aurait vendu (chiffres à fin mars 97 - Sources Nintendo) :
- **Game Boy** : 55 millions de consoles et 235 millions de jeux.
- **Super Nintendo** : 46 millions de consoles et 359 millions de jeux.
- **N64** : 6,1 millions de consoles et 16,6 millions de jeux.

Enfin, selon les chiffres publiés par Nintendo Of America, Nintendo, fin mars 97, affiche une part de marché de 48 %, ce qui en fait le leader du marché américain.







Aucune date n'a été annoncée concernant la sortie du Rumble Pack, vous savez le bidule qui vibre et qui se branche sur le port memory card de la manette.

Les premiers jeux d'éditeurs tiers prévus en France

Acclaim (Turok)
Electronic Arts (Fifa)
Gametek (Robotech)
GT Interactive (Duke Nukem)
Interplay (Clayfighter)
Konami (ISS 64)
Kemco (Top Gear Rally)
Mc O'River (Grand Prix Race)
Maxis Software (Sim City)
Midway (War Gods)
Ocean (Mission : Impossible)
Seta (Wild Choppers)
THQ (WCW)
Titus (Lamborghini 64)
Ubi Soft (F1 Pole Position)
Vic Tokai (Dark Rift)

Jamais une console ne se sera faite autant désirer, mais cette fois-ci, c'est officiel, le cauchemar de millions de joueurs touche à sa fin : la N64 sera disponible en France dès la première semaine de septembre. Inutile de paniquer, il devrait y en avoir pour tout le monde. Nintendo souhaite pouvoir répondre à la demande et a prévu d'inonder le marché français de quelques 300 000 consoles d'ici les quatre prochains mois.

On croit rêver !

Autre bonne nouvelle pour les joueurs fauchés que nous sommes, le prix de lancement de la console a été fixé à 990 F, avec une manette mais toujours sans jeu ! En pratiquant un tel prix, Nintendo annonce clairement la couleur : concurrencer directement la PlayStation qui, rappelons-le, est actuellement disponible aux prix de 1290 F dans sa version Power Pack (la PlayStation seule à 990 F est actuellement très difficile à trouver).

Des jeux encore trop chers

Le prix des jeux devrait quant à lui se situer entre 399 F pour les jeux Nintendo et 549 F pour les jeux des éditeurs tiers. Des prix qui tendent vers ceux pratiqués par la concurrence, mais qui restent encore un peu élevés. En toute logique, Sega et Sony devraient réagir et amorcer une politique de prix agressive, afin de créer un écart plus significatif. Les premiers titres disponibles au moment de la sortie de la machine seront les suivants : Super Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race, Pilotwings, Turok, ISS 64. Un catalogue quelque peu restreint il est vrai. Cependant, le rythme des sorties ira crescendo au fil des mois (voir le planning des sorties). Gageons que la qualité sera de la partie.

Technologie de pointe et grands jeux

La N64, grâce à ses composants Silicon Graphics, est sans aucun doute la console la plus performante dans le domaine de la 3D. Elle est architecturée autour d'un processeur central Risc 64 bits, cadencé à 93,75 MHz contre 33,8688 pour le Risc 32 bits de la PlayStation. Celui-ci est assisté par un processeur dédié exclusivement à la 3D, le Reality Chipset Processor cadencé à 62,5 MHz. La N64 dispose d'une palette de 16,7 millions de couleurs affichables, de 256 niveaux de trans-







GoldenEye, tout comme Mission : Impossible, fera partie de ces jeux foncièrement orginaux que l'on trouvera uniquement sur N64.

La N64 disponibl maintenan à 990 F

Le Disk Drive késako?

Il s'agit tout simplement d'un lecteur de disques magnétiques haute densité, qui se connectera sur le port "EXT" situé sous la console. Les disques magnétiques pourront contenir 64 Mb de données (soit huit fois le contenu de la cartouche Super Mario 64 !) et sont prévus pour certains titres de longue haleine ne pouvant pas tenir sur une cartouche N64 traditionnelle (RPG, jeux de sport, etc.). Les joueurs pourront y sauvegarder leurs scores, leurs personnages, leur progression ou les équipes qu'ils auront créées. Le Disk Drive lit les informations à la même vitesse qu'un lecteur CD-Rom sextuple vitesse. Il inclura de nouvelles librairies d'effets spéciaux, ainsi qu'une extension de 4 mégas de RAM supplémentaires qui viendra s'enficher dans le port Memory de la N64. Une vingtaine de titres devrait fonctionner avec le Disk Drive, parmi lesquels Sim City, Mother 3, Mario Paint, Pocket Monster, Ultra Donkey Kong et Mario RPG 2. La sortie japonaise est prévue pour mars 98. Wait and see.

parence et le son est de qualité laser, malgré l'absence de CD. Et c'est peut-être là la faiblesse de la console, car des jeux comme FF VII sont impossibles à réaliser sur cartouches. Celles-ci ne contiennent en effet pas suffisamment de données ! Néanmoins, si Nintendo et les éditeurs tiers parviennent à maîtriser les entrailles de la bête, il se pourrait bien que la N64 nous offre d'ici quelques temps des jeux aux concepts totalement novateurs. Il n'est pas dit que dans un an ou deux la PlayStation puisse suivre, techniquement parlant. Golden Eyes et Mission Impossible feront-ils partie de ces jeux révolutionnaires ? La Nintendo 64 nous réserve encore bien des surprises.



La sortie de Mission : Impossible a été repoussée à début 98. La programmation est actuellement prise en charge par les labos d'Ocean France. Cette simulation de commando non-violente s'annonce d'ores et déjà comme l'événement marquant de l'année prochaine.

Nintendo 64 vs PlayStation

Que choisir?

La Saturn s'étant repliée à l'écart des hostilités sur un cercle de Segafans, Noël 97 promet de voir le premier round de l'affrontement entre la Nintendo 64 et la PlayStation dans notre pays. Etat des lieux.

Une chose est sûre : quel que soit votre choix, vous ne prenez aucun risque. Les deux machines sont désormais bien installées au niveau mondial et aucune des deux ne va faire un flop. En France, il est assuré que la Nintendo 64 (comme la PlayStation) va bien marcher. A priori, Sony devrait vendre un peu plus de consoles ce Noël que son concurrent, ne serait-ce que parce qu'il en met plus sur le marché, mais c'est en 98 qu'on verra vraiment qui a pris le leadership. Avec sa base installée et le prix de ses jeux, la PlayStation fait figure de valeur sûre, alors que l'achat d'une N64 tient un peu plus du coup de cœur (pour un des jeux disponibles, par exemple). Et si vous n'arrivez pas à vous décider, achetez les deux. A moins de 1000 F la bécane, ça devient (presque) abordable.



Pour qui veut s'éclater avec des jeux de rôle, d'aventure, de stratégie ou des simulations automobiles, une PlayStation est indispensable.



La N64 possède des jeux comme ISS64, Turok ou Mario 64, qui justifient à eux seuls l'achat de la machine.

Les atouts de la N64

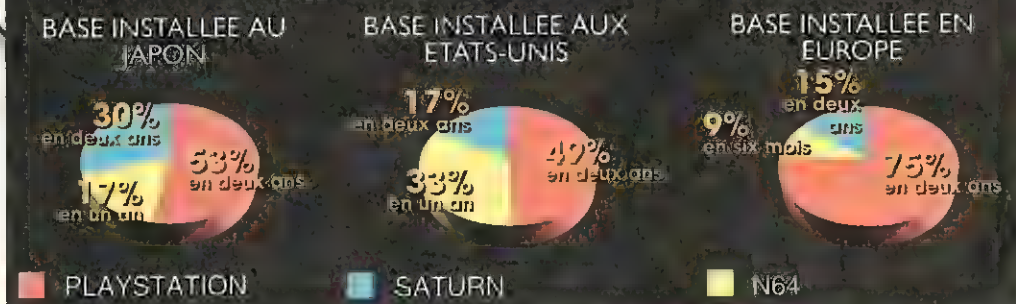
- L'avance technologique pour la 3D : des effets de vague comme ceux de Wave Race sont infaisables sur PlayStation.
- La qualité des softs : le meilleur Doom like (Turok), le meilleur jeu de foot (ISS64) et le meilleur jeu de plates-formes (Mario 64) sont sur N64.
- L'image Nintendo : le savoir-faire et le gameplay Nintendo.
- La cartouche : moins d'espace, plus cher mais bien plus rapide.

Les atouts de la PlayStation

- La base installée : d'ici Noël, environ 1,5 million de PlayStation contre "seulement" 300 000 N64.
- La logithèque : plus de 200 titres aujourd'hui et de 100 à 200 nouveaux jeux attendus d'ici Noël.
- Le prix des jeux : moins de 400 F les nouveautés, 160 F les "platinum", sans compter tous les jeux d'occasion.
- Le CD-Rom : lent, mais il permet la réalisation de jeux comme Final Fantasy VII.
- Les développeurs : après 3 ans, les programmeurs connaissent très bien la machine.
- La communication de Sony : la PlayStation est à la mode, tout simplement.

La situation dans le monde

Au Japon, Sony est clairement leader : à l'heure actuelle, il se vend beaucoup plus de PlayStation que de N64 dans les rues de Tokyo. Aux Etats-Unis, à l'inverse, Nintendo fait un carton : après seulement un an de vente, le parc de N64 est en train de rattraper celui de PlayStation. En Europe, les ventes de Nintendo sont plutôt bonnes, mais le retard risque d'être dur à rattraper et Sony bénéficie d'une avance colossale.





test

Une fois de plus Nintendo arrive en retard, mais s'en moque car il livre toujours les meilleurs jeux du monde. Super Mario en fait partie, et s'impose d'emblée comme le meilleur jeu de plate-forme.

[D]ans un pays où les étoiles ont des yeux, où l'argent tient de l'énergie et où les plombiers volent, existe une espèce de scélérat du nom de Koopa, [illegible] d'enlever la princesse, pour en faire d'ailleurs on ne sait quoi. Heu[reuse]ment, notre ami Mario, bonne poire, va [sauv]er la princesse gratuitement sans rien [deman]der." Si un producteur de cinéma lit ça, [illegible]. Mais l'histoire n'est [qu'un] prétexte pour que Nintendo nous serve le meilleur [jeu de] plate-forme du monde, à savoir Mario version 64. Pourquoi le meilleur ? [illegible] Tout d'abord il est [illegible], et aucun jeu ne peut prétendre être aussi beau (sur [illegible]). La perfection des graphismes [illegible], [asso]ciée à une gestion de l'environnement [illegible] splendide, une profondeur jamais atteinte en font un bijou de technique pour tous. Ensuite pour l'intérêt du jeu : la difficulté [illegible] en apprentissage du maniement de Mario. La maniabilité, [illegible] au pad analogique, [illegible] que Mario peut effectuer. Plonger, courir, sauter, glisser, rebondir, saisir, voler… tout est permis, et on est envahi par une sensation incroyable de liberté dans ce jeu en 3D. Et la [illegible] de longues heures de jeu. On a beau dire, le challenge des étoiles à ramasser pour progresser est vraiment e[fficace]. [illegible] à l'ambiance, des [illegible] et un renouveau du jeu vidéo toujours présent et vous obtenez Mario 64. Un achat [illegible] qui prétend aimer les jeux vidéo.

Cet importun qui ressemble à un cireur de chaussures est en fait une saleté de robot qui vous catapulte à la verticale que vous le vouliez ou non.

superstar joypad

Super Mario 64

Fiche technique

EDITEUR	NINTENDO
NB DE JOUEURS	1
GENRE	PLATE-FORME EN 3D
SPECIAL	FONCTIONNE AVEC LE PAD ANALOGIQUE
NIVEAUX DE DIF.	AUCUN
CONTINUE	SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ	MOYENNE
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



Le seul moyen de tuer Koopa est de le saisir par la queue et de le faire tournoyer avant de l'envoyer sur une bombe. Il va falloir viser juste.



Lorsque certains endroits semblent trop élevés pour vous, faites marcher votre tête.

"Ahhh, j'me taperais bien un bon champignon, moi !"



Eh oui. Mario vole. Dans ce niveau, il faudra passer entre les anneaux de pieces pour pouvoir obtenir une etoile.



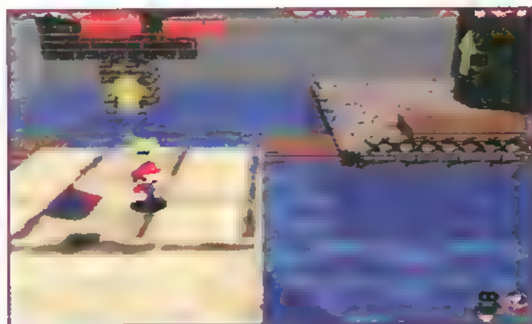
Le niveau a l'interieur de l'horloge est tres certainement l'un des plus difficiles du jeu.



Qui osera dire que la 3D de Mario n'est pas la plus profonde sur console?

6 étoiles à trouver

Le plombier de ces dames, Mario, aura beaucoup à faire dans ce niveau s'il veut absolument récupérer les 6 étoiles qui s'y trouvent.







Vous etes dans un canon et ce que vous voyez la, c'est votre point (suppose) d'arrivee apres le tir.

tips

Le feu, ça brûle (et l'eau, ça mouille répondent nos amis de M6), et Mario ne devra pas rester là lorsque Koopa crachera le feu. Un bon tip : tournez en rond pendant que Koopa crache, ses flammes deviendront des pièces, et une fois 1 000 pièces ramassées, vous aurez les vies infinies.



Morphing Mario

rio ou Donkey Kong? Difficile de le dire en voyant ces otos...



ncore plus effrayant de près, ce type !



rio n'a peur de personne et s'agit de se battre aux ngs, cela ne lui pose pas de blemes, même contre plus s que lui.







Si si, c'est bien par là qu'il faut aller.

tips

Si vous entrez dans l'horloge géante alors qu'il est 12 h 00, tous les mécanismes seront stoppés, et vous aurez accès à certains endroits qui ne pouvaient être atteints auparavant.





Ouh la, ça chauffe ! Pour éviter de finir en méchoui, mieux vaut se baisser face à ce lance-flammes.



Attention aux illusions d'optique. Dans cette maison de glace il va falloir réussir à trouver les faux murs.

NOTES



technique — 18
C'est la Nintendo 64 dans toute sa splendeur. Polygones à gogo, milliards de couleurs, profondeur incroyable.

esthétique — 18
Des étoiles qui ont des yeux, des petites fleurs et des monstres avec des gros yeux pas si méchants que ça. Naïf et génial.

animation — 18
Si la perfection n'est pas de ce monde, Mario s'en rapproche beaucoup. Dans des décors d'une incroyable profondeur, animation toujours parfaite !

maniabilité — 18
Le Pad analogique est parfait, et la légendaire maniabilité de Nintendo est une fois de plus au rendez-vous. Les actions possibles de Mario sont incroyables.

sons — 17
Des musiques peut-être répétitives mais toujours étroitement liées à l'action ou au niveau. Les sons et bruitages sont magnifiques.

durée de vie — 19
Il est possible de le finir en quelques jours, mais sans voir la moitié du jeu. Pour les 120 étoiles, c'est autre chose...

plus (+)
Le meilleur jeu de plate-forme du monde. La légendaire jouabilité Mario.

moins (–)
Où est passé Luigi? Attendre pour avoir la version "vibrante".

Intérêt
97%

G — Greg

La salopette c'est quand même la classe. Je veux pas dire, mais on en a rarement des comme ça. Durée de vie, réalisation, taux de fun, tout est au top ici. Facile de comprendre pourquoi Mario est la star des jeux vidéo. Un jeu vraiment parfait pour les petits (monde naïf) et pour les grands (sensation d'espace, de liberté nouvelle). Hop, tu l'achètes !

T — TSR

On ne peut vraiment pas être difficile face à Mario 64. Techniquement unique, la nouvelle histoire du petit père Mario est aussi passionnante. Des dizaines d'heures de jeu en perspective pour qui veut tout voir et tout savoir dans un monde qui, même s'il est un rien gnangnan, n'en demeure pas moins génial. Un indispensable.



Mario Kart on connaît. Les personnages créés par le Miyamoto sont tous de la partie pour la version N64. Comme sur Super Nintendo. A ceci près que Wario est maintenant de la fête, en remplacement de Koopa Troopa, la tortue qui faisait fureur sur 16 bits.

N 64

Imaginez maintenant ces bestioles débiles, chacune posée sur un kart filant à ras du [illegible] et se battant pour la gloire. [illegible] peu [illegible] l'argent aussi. Vous incarnez [illegible] des onomatopées à tout va, et ralier l'arrivée le plus vite possible, en servant d'objets aussi divers et variés es carapaces vertes, rouges, bleues à s (c'est nouveau) ou des accélérations fou-ntes grâce aux super champignons. [illegible] pre[illegible] des instruments de défense et d'attaque e b[illegible] ut, [illegible] sont disponibles [illegible] ats, eux-mêmes divisés en 4 courses. Les niveaux de difficulté correspondent aux cylindrées des bécanes : 50, 100 et 150 cm3. Un mode "time trial" dans lequel vous pouvez vous battre contre votre fantôme est également disponible, de même que le mode "battle" qui peut opposer jusqu'à quatre joueurs dans des arènes en 3D. Le challenge est ici d'éliminer les trois ballons de protection de l'adversaire en usant des stratégies et armes habituelles de la course.

Visuellement, on ne peut pas dire que ce soit raté. [illegible] Même si les [illegible] ne sont pas [illegible] la panoplie de la grosse artillerie technique de la N64 : anti-aliasing, mipmapping, etc. Bref, si Mario Kart 64 [illegible] amuse tout autant que sur Super Nintendo, c'est bien à l'essentiel.

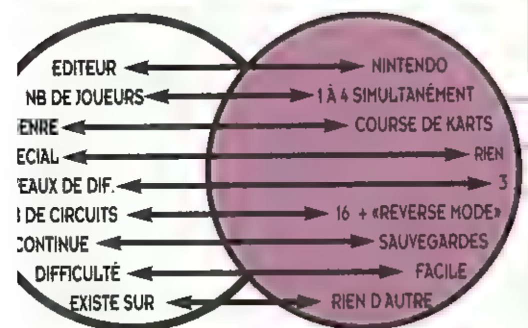


Les bonus à récolter sont souvent nichés dans des endroits difficiles d'accès.


Le mode 4 joueurs offre un fun que vous ne retrouverez nulle part ailleurs !

Mario Kart 64

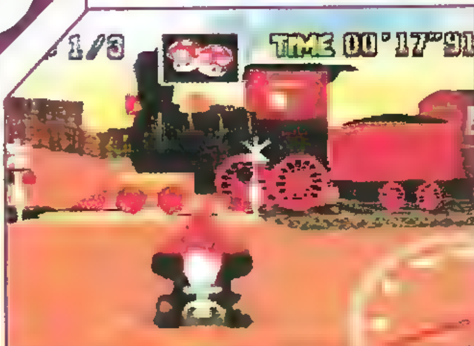
...che technique



...iare aux gorilles !



Qu'est-ce que vous aimeriez vous prendre dans la tronche : un oeuf géant ou un train lancé à vive allure ?

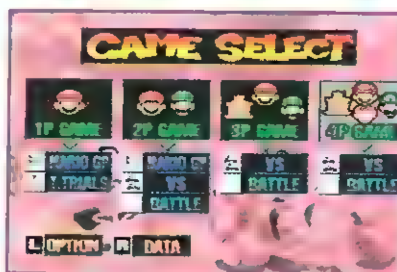






Voici la meilleure façon d'utiliser les peaux de banane : un peu partout derrière soi.

Les options :



1,2,3,ou 4 joueurs ?



Voici les 8 pilotes à choisir.



4 coupes divisées en 4 courses.

tips

• Pour éviter de vous prendre la tête, achetez 4 manettes, amenez 3 potes et faites des parties à 4.
• Pour les départs super rapides, c'est comme sur Super Nintendo : maintenez le régime moteur élevé jusqu'au feu vert, et à ce moment précis, appuyez franchement sur l'accélérateur.
• Faites des petits sauts (avec le bouton "R") dans les virages, vous gagnerez du temps.
• Mangez des chips en même temps, vous verrez c'est beaucoup mieux.

Un jeu qui va faire du bien à la N64

En mode deux joueurs ça demeure encore très détaillé et rapide



Encore une accélération foudroyante due à un champignon hallucinogène

NOTES

technique 16
On est loin des prouesses ... mais Mario Kart allie parfai... pour les persos et 3D pour l...

esthétique 17
On a fait mieux depuis ave... ment Turok ou encore M.R.C... reste dans le très bon.

animation 17
Quelques ralentissements s... mais rien de bien grave en ...

maniabilité 17
Une prise en mains de prem... mais cela devient assez dur ... le plus élevé.

sons/bruitages 18
Un peu moins drôle que la ... japonaise, mais dans le st... "Mariokartien" tout de même...

durée de vie 17
Seul, on en vient vite à bout... plusieurs, le délire peut deme... manent !

plus
Un jeu d'une grande convivia... 3 ou 4 !
C'est rapide, c'est fluide, c'es...

moins
Des écrans un peu petits à 4 ... mais bon
Certains points techniques un peu ...

Intérêt
93%

AVIS

Trazom

(J')ai toujours été un fan de Mario Kart ®. Sur Super Nintendo, j'avais pulvérisé tout le monde, manettes y compris, et maintenant je pulvérise encore tout le monde, même si ce fourbe de Kendy parvient tout juste - avec des centaines d'heures d'entraînement - à me tenir la dragée haute. Comme il se doit, il vous faut absolument ce jeu, ainsi que plusieurs manettes.

Kendy

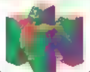
Si le jeu en solitaire peut s'avérer rébarbatif au bout de plusieurs jours, il en est autrement en mode deux joueurs : on reste scotchés devant l'écran à s'affronter dans des courses contre la montre, ou encore à se latter la tronche à coups de moult carapaces... A moins de s'appeler Trazom et d'écraser la concurrence ! Mario Kart est donc un grand moment de fun à partager à plusieurs !

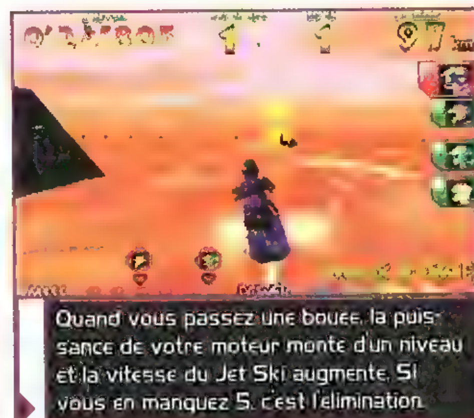


Attention ! Préparez-vous à prendre une claque ! Wave Race fait partie de ces softs qui osent aller au-delà de l'exploitation éhontée des routines de la N64. Messieurs les concurrents, que la démonstration commence !

N 64

Ça faisait un bail qu'on n'avait pas eu une aussi agréable surprise sur N64 ! Depuis le cultissime ISS 64 pour être plus exact. Inutile de tergiverser : avec Wave Race, on nage en plein bonheur ludique et on en prend plein les mirettes. De la bea[illegible] à l'état pur. Seul gros problème, cette [illegible]ation de Jet Ski nous rappelle cruelle[illegible] le sable chaud, la peau cuivrée des p'tites [illegible]es et les reflets argentés du soleil sur une eau [illegible]ois[illegible]upir). Mais trêve de vague[illegible]e et revenon[illegible] nos moutons. Sur un sujet atypique [illegible] Race reste, il faut [illegible] l'admettre, assez clas[illegible] m[illegible]e jeu (cf. photos). Par contre, ce[illegible]e [illegible]ble bouffée d'air frais technologique ! Dès la première [illegible]e, [illegible]ts pouvait être capable de telles prouesses. Et pour une fo[illegible] p[illegible] de détails, l'effet de flou propre à l'anti-aliasing est [illegible] léger, les couleurs sont éclatantes et les effets [illegible] meilleures productions d'arcade. Enfin, le mouvement des vagues est restitué avec un réalisme indescriptible. Pour ce dernier point, on peut sans complexe oser prononcer le mot de révolution, tant on imagine le travail de titans qu'ont [illegible] d[illegible] m[illegible] o[illegible] fa[illegible] petit bijou. Du grand Nintendo !





Quand vous passez une bouée, la puissance de votre moteur monte d'un niveau et la vitesse du Jet Ski augmente. Si vous en manquez 5, c'est l'élimination.

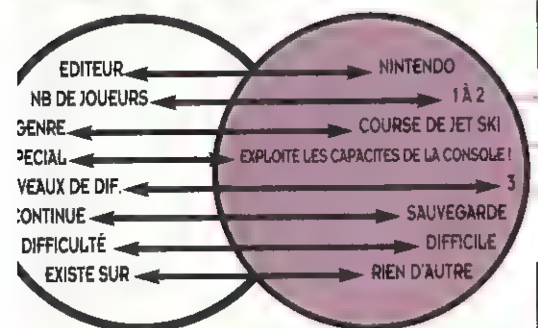
Wave Race 64



Les vagues transversales sont particulièrement gênantes.

Fiche technique

EDITEUR	NINTENDO
NB DE JOUEURS	1 À 2
GENRE	COURSE DE JET SKI
SPECIAL	EXPLOITE LES CAPACITES DE LA CONSOLE !
NIVEAUX DE DIF.	3
CONTINUE	SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ	DIFFICILE
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE





Beau virage serré !



Aucun clipping à l'horizon !





Un petit bijou de technologie et de jouabilité



Les réglages du jet ski sont assez complets.

Je suis l'homme qui tombe à pic !

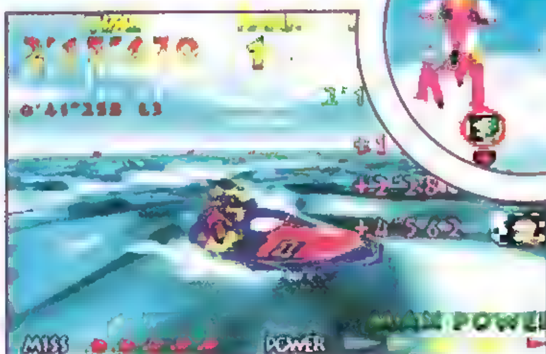
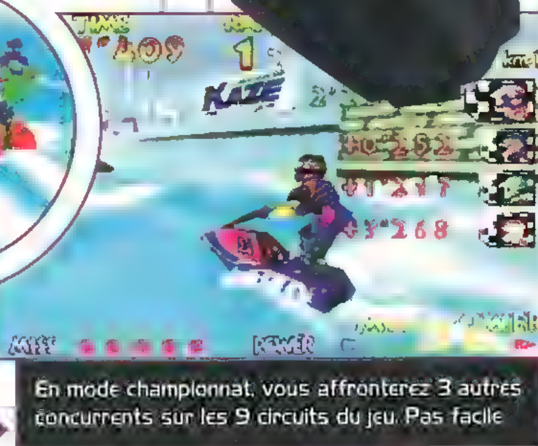
Le mode Stunt vous permettra de faire le pitre et de vous la jouer Lee Major en sautant sur des tremplins ou en réalisant des acrobaties dignes d'une otarie. Réaliser un bon score demande toutefois un petit temps d'adaptation. Un mode original et très agréable.







Pour encore plus de sensations, vous pouvez régler la hauteur des vagues ! C'est pas encore Waimea mais c'est déjà pas mal.

En mode championnat, vous affronterez 3 autres concurrents sur les 9 circuits du jeu. Pas facile

NOTES

18 **techniq**
Techniquement très impres
Les capacités de la N64 so
ment mises à contribution.
comme jamais vous n'en av

18 **esthétiq**
C'est beau et coloré ! Cert
la plus belle production Nin
moment

18 **animatic**
La Motion Capture est réalis
vement des vagues est à se
tête contre les murs et l'anima
fluide et rapide, même en écr

18 **maniabili**
Le maniement du jet ski est
tinctif et réaliser des figures
culaire ne tient pas du mir
l'analogie

17 **sons**
L'environnement sonore est
mique et renforce la sensation
tance de l'eau. Pour les m
c'est du "easy listening" !

16 **durée de**
Neuf circuits, une bonne
quatre pilotes à maîtriser et
2 joueurs pour s'éclater ent
Que demande le peuple !

\+ **plus**
Le mouvement des vagues.
Les sensations inédites.

\- **moins**
Pas assez de concurrents?
Un mode Expert vraiment trè

Intérê
93%

AVIS



Willow

Dément ! En jouant à Wave Race, on sent tout de suite à qui on a affaire ! Réussite technique et ludique incontestable, ce soft doit faire partie de votre ludothèque. Un produit original tant dans sa conception que dans les sensations procurées au joueur. Quoi ! Vous êtes encore là? Mais courez l'acheter !



TSR

Peu convaincu au premier abord, je dois bien admettre que Wave Race est un jeu tout simplement excellent. D'un point de vue technique, mais aussi en ce qui concerne les sensations de jeu. On se croirait vraiment sur l'eau, pour qui s'est déjà essayé au jet ski. Un jeu "made in" Nintendo, ce qui en dit long sur la qualité.



Rapide, bien réalisé, 3D Hockey n'est pas inoubliable, mais très sympa à jouer. Joli premier jet quand même !

N 64

Y[illegible] ! La N64 débarque enfin en version [illegible] ne [illegible] [illegible] éficiant de la licence NHL, il [illegible] les [illegible] , il a somme toute peu de défauts. [illegible] es [illegible] opti[illegible] e à [illegible]

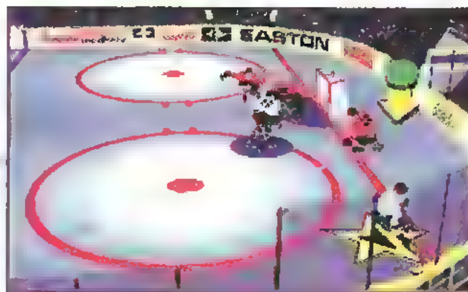


tion, en championnat vous affairer aux play-offs, et les bas- [illegible] ont [illegible] ge. [illegible] ais [illegible] op [illegible] es, [illegible] ns [illegible] re [illegible] pas mal, et parmi tous les softs qui sortent en [illegible]... [illegible] rt, [illegible]

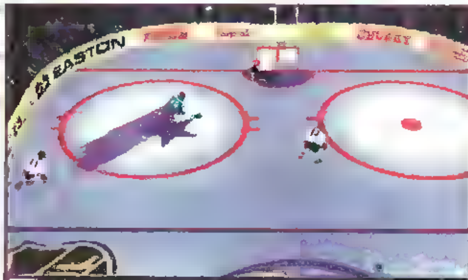
Wayne Gretzky's 3D Hockey

Fiche technique

EDITEUR	WILLIAMS
NB DE JOUEURS	JUSQU'À 4
GENRE	HOCKEY SUR GLACE
SPECIAL	SUPER-SHOTS STYLE CAGES ENFLAMMÉES
NIVEAUX DE DIF.	5
CONTINUE	PASSWORDS
DIFFICULTÉ	PAS SUPER DUR
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE !



A plusieurs joueurs, les couleurs bien différenciées permettent de se repérer facilement.



Un bouton permet d'enclencher une violente accélération pour s'emparer du palais le premier.

Lorsqu'un joueur s'est fait bousculer plus violemment qu'à l'habitude, une ambulance traverse le haut de l'écran.

NOTES



technique — 16
On a vu bien plus impressionnant sur N64, mais c'est tout à fait honnête.

esthétique — 15
Pas de recherches particulières au niveau des angles de vue, l'ensemble est très classique.

animation — 16
Pas de ralentissement, c'est fluide et assez rapide, et l'animation des joueurs est réussie.

maniabilité — 17
Les contrôles sont simples à assimiler et on fait vraiment ce que l'on veut.

sons — 14
On aurait aimé une ambiance de foule plus présente, et des musiques énergiques.

durée de vie — 15
Seul, on en fait vite le tour, mais le jeu à plusieurs est un réel plaisir.

plus
Globalement réussi. A plusieurs, on s'éclate bien.

moins
Les stades sont tous identiques, les joueurs aussi.
Un peu trop facile seul.

88% à plusieurs — **78%** seul

AVIS



Rahan

Ce soft de hockey n'a certes pas l'envergure de son homologue footballesque de chez Konami, mais sa réalisation très honorable et sa rapidité en font un achat parfaitement justifié pour les amateurs de ce sport. Si en plus vous avez plusieurs manettes et des joueurs à disposition, laissez-vous tenter !



Toutes les sorties Nintendo 64 de la rentrée

Outre les trois grands made in Nintendo (Mario 64, Mario Kart 64 et Wave Race 64), la Nintendo 64 dispose pour sa sortie d'autres titres, dont certains ont d'ores et déjà été testés dans nos colonnes. Histoire que tout le monde suive, un petit rappel des événements et un planning complet pour savoir quand sortiront les prochains "hits" de la Nintendo 64.

Doom 6

Editeur : Williams 88%

Le jeu le plus vendu au monde sur PC est enfin sur vo Nintendo 64, et il est ma foi pas si mal foutu. Bien q les niveaux soient différents, pour certains, de ce q l'on pouvait voir sur PC, ce premier Doom-like N tendo 64 n'est cependant pas vraiment novateur. M la réalisation technique est exemplaire. La techniq suffira-t-elle à faire la différence? Ce n'est pas dit ! Po le reste, on préférera certainement Turok, qui appor plus de nouveautés. Un bon jeu cependant.

Le test en détails dans Joypad n°64.



Turok Dinosaur Hunter

Editeur : Acclaim 92%

Le premier jeu d'Acclaim sur cette machine est une réussite totale ! Dans la peau d'un Indien qui a la chance de vivre dans un environnement 3D très violent, vous allez trancher, tirer à la flèche ou cartonner au bazooka aussi bien animaux sauvages que méchants humains. Au programme, une réalisation d'enfer et un plaisir de jeu incroyable. Un des premiers grands jeux de la N64 en Europe et l'une des meilleures ventes sur cette machine à l'heure actuelle. Un incontournable.

Le test en détails dans Joypad n°62.







ISS 64

Editeur : Konami 97%

Hop, le meilleur jeu de foot du monde, c'est lui. A pein arrivé en version japonaise, nous étions tous scotché dessus (facile, avec 4 joueurs simultanés) grâce à sa réa lisation extraordinaire, sa jouabilité au-dessus de tou et son réalisme saisissant. Si vous êtes amateur de foo amateur de jeu de foot, ou que vous avez souvent de amis qui viennent à la maison, ce jeu est un pur trésor Un réalisme jamais atteint dans une simulation de football. On se croirait dans une salle d'arcade. A acheter d'urgence.

Le test en détails dans Joypad 66.





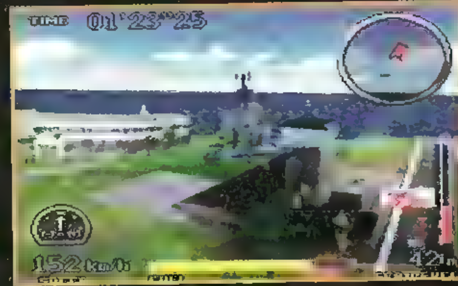
PilotWings 64

teur : Nintendo 80%

e dire de ce jeu? Adoré par certains, considéré comme médiocre par d'autres, échaine les passions et suscite la controverse. A la base, un principe tout ple qui est d'apprendre à faire du aplane, du gyrocoptère ou de la ofusée. Pas de gens à tuer ou à ourir, juste le plaisir hyper-zen de balader dans l'air et de faire des es figures. Un jeu très reposant r les promeneurs ou très strest pour ceux qui veulent obtenir % à toutes les épreuves.



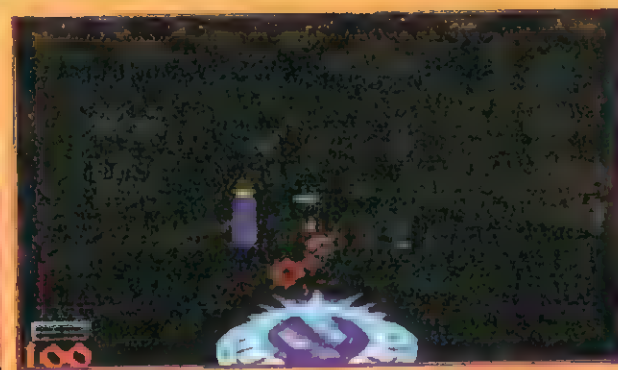




Hexen 64

Editeur : GT Interactive 60%

Les effets de la N64, ça tue. Pas de pixellisation, rien. Mais voici venir le premier jeu N64 trop mip-mappé ! C'est ultra flou, à tel point qu'on ne distingue presque plus les reliefs. Le jeu est la retranscription exacte de la version PC, avec la possibilité de jouer jusqu'à 4. Ce qui est en fait impossible vu la taille d'un quart d'écran et ce flou insupportable. C'est bête, c'était la meilleure idée du titre. Hexen est une déception. Quand en plus on contemple un Turok à coté...



es jeux que nous attendons e pied ferme !

StarFox 64

liteur : Nintendo

ors que ce bijou du shoot'em up fait un carton dans les ventes aux States, il est pas sur les plannings français avant 98, ce qui est scandaleux lorsque l'on it que c'est une merveille. Aux commandes d'un vaisseau spatial à la maniaité exceptionnelle, vous allez devoir traverser un nombre incroyable de secteurs avant de parvenir à la base du terrible Andolf, terroriste galactique. Stages bonus cachés un peu partout, possibilité de s'affronter dans des duels à 4, surtout la compatibilité avec le ımble pack, qui fait vibrer votre anette, tout cela fait de StarFox est u exceptionnel.





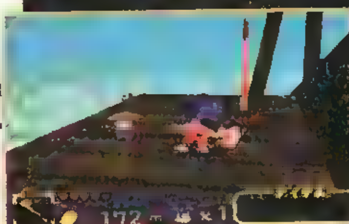


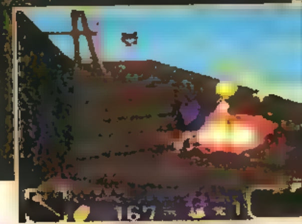
Gambare Goemon 64

Editeur : Konami

Dans la grande lignée des jeux Gambare Goemon de la Super Nintendo, Konami nous a encore préparé un petit bijou d'action-aventure. Vous pouvez diriger au choix Goemon, Ebisu-Maru (ninja ridicule un peu poupouffe) plus d'autres personnages qui rejoindront plus tard votre longue quête à travers tout le Japon médiéval. Complètement débile et bourré d'humour, on espère que contrairement aux autres volets, celui-ci bénéficiera d'une traduction française et sortira chez nous.







Lamborghini 64

Editeur : Titus

Premier jeu N64 en français (disponible en magasin dès le mois d'octobre prochain), Lamborghini 64 vous invitera à prendre le volant de ces prestigieux véhicules. Un total de six circuits pour vous frotter aux autres grandes marques de l'automobile comme Ferrari ou Porsche.
Un mode deux joueurs vous permettra d'affronter un de vos potes ou Zglubi la grenouille magique si ça vous tente. Après avoir essayé le jeu, on peut vous dire que ça va vite, très vite. Le jeu devrait aussi être totalement compatible Per4Mer et Madcatz. On attend d'en voir plus.







ClayFighters 64

Editeur : Interplay

Alors que nous allions mettre sous presse, nous avo reçu une version jouable de ClayFighters 64, versi pour la N64 du jeu de baston super-débile. Au pr gramme, des personnages toujours aussi délirants des décors toujours aussi originaux. Cependant, pas le côté rigolo de la chose, il ne reste qu'un jeu de comb assez laid et pas très maniable.
Un petit jeu pour les enfants, qui aimeront beaucoup les personnages.

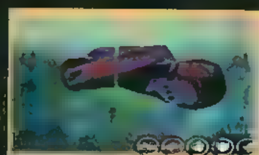






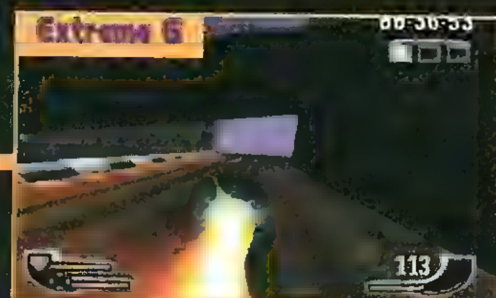
Le planning des sorties N64 en France

Voici les sorties prévues en France d'ici la fin d'année. 25 jeux dans des genres complètements différents. Attention toutefois au prix de ceux-ci.



Septembre 97

Pilot Wings 64
Wave Race 64
Mario 64
Mario Kart 64
Turok
International Super Star 64
Wayne Gretszky Hockey
NBA Hang Time
Doom 64


Extreme G

Octobre 97

Star Wars : Shadows of the Empire
Blast Corps
Killer Instinct Gold
Hexen 64


Shadows of the Empire


Hexen 64

Novembre 97

Bomberman 64
Golden Eye 007
MRC
Wargods
Extreme G
Lamborghini 64
ClayFighter 63 1/3


Clayfighters 64


F1 Pole Position 64



Décembre 97

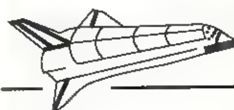
Banjo et Kazooie
Yoshi's Island 64
Duke Nukem 3D
San Francisco Rush
John Madden 64
FIFA : en route pour la coupe du monde

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE 499 F

DBZ HYPER DIMENSION + 1 MANETTE	489,00
DONKEY KONG 3	449,00
DRAGON BALL Z . L'ULTIME MENACE	449,00
FIFA 97	369,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**399,00**
LE ROI LION	299,00
LOST VIKING 2	329,00
LUCKY LUCKE	399,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL 97	399,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00
PRINCE OF PERSIA 2	299,00
SCHTROUMPFS 2	**299,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA	299,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	199,00
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
TERRANIGMA + GUIDE	399,00
TETRIS ATTACK	349,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	399,00
WORMS	349,00

• ACTION REPLAY 3	299,00
• MANETTE RHINO	169,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	159,00
• PRISE PERITEL	149,00



Promos

ASTERIX	169,00
ASTERIX ET OBELIX	249,00
BATMAN FOR EVER	**149,00**
CLAYMATE	99,00
FOREMAN FOR REAL	149,00
F ZERO	149,00
GOOF TROOP	129,00
HAGANE	**99,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**
MARIO KART	199,00
MEGAMAN X	149,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MYSTIC QUEST	149,00
NBA JAM	129,00
NHL 96	149,00
PACK ATTACK	149,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
REVOLUTION X	**99,00**
SUPER BC KID	**149,00**
STAR WARS	249,00
SUPER SOCCER	149,00
SUPER TENNIS	149,00
TINTIN AU TIBET	229,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**299,00**
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
ZELDA 3	229,00
ZOOP	99,00

Megadrive

INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	249,00
J. MADDEN 97(EUR)	299,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97 (EUR)	249,00
NHL 97 (EUR)	249,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	299,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,00**

• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE 6 BOUTONS	69,00



Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 97	199,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	149,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	**99,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**
J MADDEN 96 (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	**199,00**
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,00**
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM TE (EUR)	**129,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
REAL MONSTER (EUR)	99 00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
RISTAR (EUR)	99,00
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SONIC SPINBALL (EUR)	**149,00**
SPARKSTER (EUR)	129,00
SPEEDY GONZALES (EUR)	129,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**99,00**
STAR STREK (EUR)	129,00
TIME KILLER (EUR)	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOP (EUR)	99,00

3DO

3DO +1 jeu 690 F

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	**199,00**
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99 00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM	
THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99.00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	**79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99.00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
THEME PARK	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNADNOST	**99,00**

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**399,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3



Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**99,00**

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
FAR EAST OF EDEN	299,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	590,00
YS 5	399,00

Neo Geo

→ JOYPAD	249 F
ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	249,00
KING OF FIGHTER 97	**1690,00**
SAMOURAI SHODOWN	249,00
SAMOURAI SHODOWN III	**690,00**
WORLD HEROES II	249,00

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

CDI

CDI 450
+ CARTE VIDEO
+ 1 FILM
1290 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
BASE BALL 2020	199,00
BURNING FIGHT	199,00
FATAL FURY 3	199,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	**449,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	299,00
KING OF MONSTER 2	199,00
MUTATION NATION	199,00
NINJA MASTER	349,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
RAGNAGARD	349,00
ROBO ARMY	199,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**449,00**
SAMOURAI SHODOWN 3	299,00
SAMOURAI SHODOWN RPG	449,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	399,00
VIEW POINT	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

Nec

→ **MEMORY CARD**	**199 F**
→ **DUO + 1 JEU**	**990 F**

CD CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3

EDITEUR : PSYGNOSIS / MACHINE : PLAYSTATION
GENRE : SHOOT THEM UP
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 1997

Colony



Enfin, nous y voilà ! Autrefois, la trilogie de La Guerre des Etoiles n'était "que" trois films passionnants, à regarder un paquet de pop-corn entre les mains. Aujourd'hui, grâce à Colony Wars, le Luke Skywalker qui sommeille en vous peut passer à l'action. Car ce jeu propose les bastons spatiales interactives dotées des plus belles explosions jamais vues sur PlayStation, des effets d'accélération incroyables et un scénar riche de multiples rebondissements. Paradoxalement, il n'est pas signé LucasArts mais Psygnosis. Explications.

>>>>

Wars

Par Benji

L'hyper espace à portée de paddle...

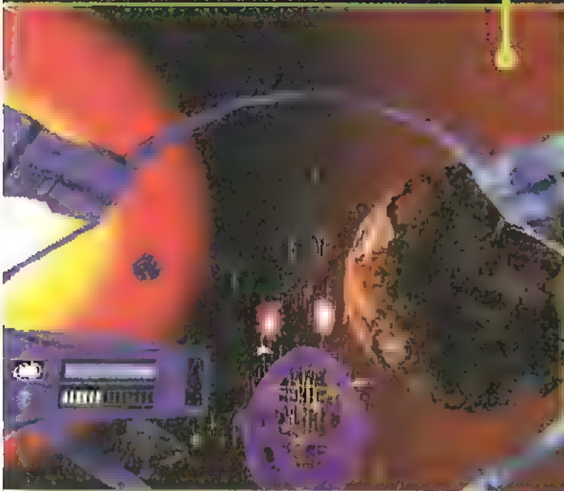
Une histoire de rébellion...

Dans un futur éloigné, la planète bleue ne dispose plus d'assez de ressources pour ses habitants. L'Empire terrien décide de coloniser les planètes de systèmes solaires éloignés. Tyrannique, il fait bosser comme des esclaves les colons qui fournissent ainsi les éléments nécessaires à la survie des Terriens... Jusqu'au jour où les gentils colons pètent les plombs et revendiquent leur indépendance. En tant que pilote d'un avion de guerre, vous êtes chargé de défendre ou d'attaquer les forces de l'empire...



Aussi bien que Star Wars ! Les combats spatiaux sont d'une rare intensité.

On trouve même des trous noirs dans Colony Wars : [illegible] vous permettant d'accéder à l'étape supérieure.



"Dans la suite de Colony Wars, le joueur pourra probablement aller de planète en planète et atterrir dessus."

Tout commence par une séquence en images de synthèse ahurissante. "Nous nous sommes inspirés de tous les films de SF qui nous ont plu, confesse Mike Ellis, développeur en chef. Des séquences cultes d'Aliens à celles d'Independence Day en passant par Star Wars, rien n'a été épargné." Simple exemple : un immense vaisseau s'installe au-dessus d'une gigantesque statue, centre symbolique d'une ville. Son centre s'ouvre et laisse surgir un rayon lumineux dévastateur. Ça ne vous rappelle rien? Et les forteresses circulaires au laser destructeur d'ID4, alors? Dès les premières minutes, le ton est donc donné : nous sommes en plein cœur d'un jeu où les technologies futuristes et l'imagination dominent.

Un moteur simple et puissant

Mike pointe le doigt en direction de l'écran de son PC relié à une PlayStation : "Notre moteur permet d'élaborer les étapes du jeu très facilement. Pour l'instant, vous ne voyez que trois blocs colorés, des cubes pour ainsi dire, en 3D sur fond noir. Le cube vert correspond au vaisseau piloté par le joueur. Les deux cubes roses restant sont les ennemis." Il clique sur la souris et fait surgir un tableau de données : "Ici, je détermine le rôle de chacun. Cela s'appelle l'assignment. Si le joueur décide d'aller à gauche, les ennemis pourront décider de le suivre en restant groupés ou tenter de l'encercler." Pour finir, Mike s'empare du paddle PlayStation : "Pour voir comment cela fonctionne sur PlayStation, il ne reste qu'à essayer !" Simple comme bonjour, effectivement. A l'instar de Core Design dans le cadre de Tomb Raider 2, Psygnosis a développé un moteur qui donne vraiment envie de passer derrière le clavier en tant que programmeur.

Les fins justifient les moyens

"Un trio d'excellents graphistes a dessiné sur papier - dans un premier temps - plusieurs centaines de vaisseaux spatiaux", explique Andy Satterthwaite, responsable du projet. L'un des graphistes fait apparaître quelques dessins modelisés en 3D ou en fil de fer sur un écran. Ouah ! "Pour justifier une telle variété dans le design des vaisseaux, il faut comprendre que le joueur se trouve dans une armada hétéroclite,





Les explosions sont aussi spectaculaires que belles. Il faut avouer qu'une partie de l'équipe a travaillé sur les deux WipEout.



"Nous n'avons pa
créé un filr
interactif san
intérêt comme Win
Commander !



un peu à la façon de Galactica (vous savez, la série TV)." Ainsi, le jeu comporte au moins une cinquantaine de véhicules à réaction turbonucléaire, "du croiseur, énorme, parfois 4 ou 5 km de large, au vulgaire avion de chasse de 10 m d'envergure." Aux commandes d'un des sept vaisseaux dont dispose le joueur, celui-ci circule en vitesse normale ou en hyper-espace (l'effet de vitesse donne le tournis) autour d'immenses soucoupes volantes, tirant des lasers et des missiles à tête chercheuse sur des ennemis toujours plus nombreux. Cinq systèmes solaires, quarante colonies, plus de soixante-dix missions, deux CD… et cinq fins différentes : les chiffres parlent d'eux-mêmes. Un seul regret : il faut attendre le mois de novembre pour y jouer.



Mieux vaut se méfier des croiseurs car ils sont souvent bien protégés. Dans ces situations, le radar (sphère [illegible] en 3D, en bas à gauche de l'écran) s'avère fort utile.



BON POUR 35 F* DE REDUCTION

sur l'achat du jeu

Jonah Lomu Rugby

sur PlayStation.

A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania.

le mag des consoles Joypad — MICROMANIA LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 30/09/97 dans la limite des stocks disponibles.

LES BONS PLANS DE JOYPAD

ECONOMISEZ 35 F GRACE À MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

Découpez le bon de votre choix, présentez-le dans un magasin Micromania et économisez 35 F sur l'achat de l'un de ces jeux.



BON POUR 35 F* DE REDUCTION

sur l'achat du jeu

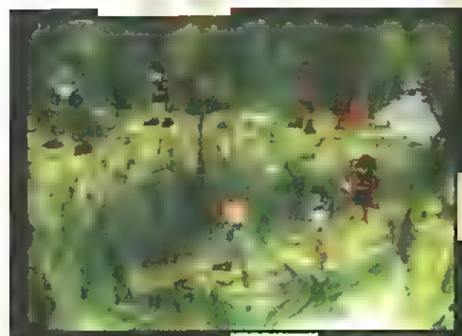
Resident Evil

sur Saturn.

A présenter dans un magasin Micromania pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Micromania.

le mag des consoles Joypad — MICROMANIA LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

* Offre non cumulable, valable jusqu'au 30/09/97 dans la limite des stocks disponibles.

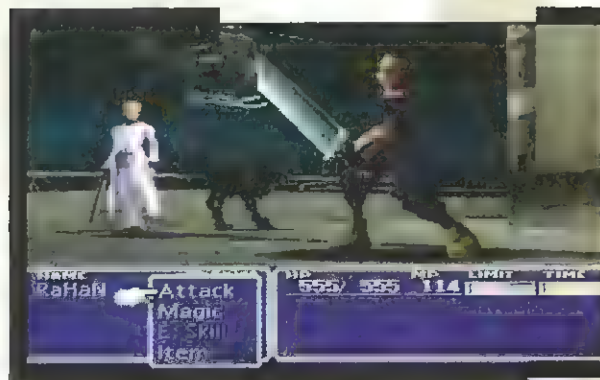


News

Toutes les sorties de ces prochains mois

Final Fantasy VII

Le jeu qui a fait trembler la rédac



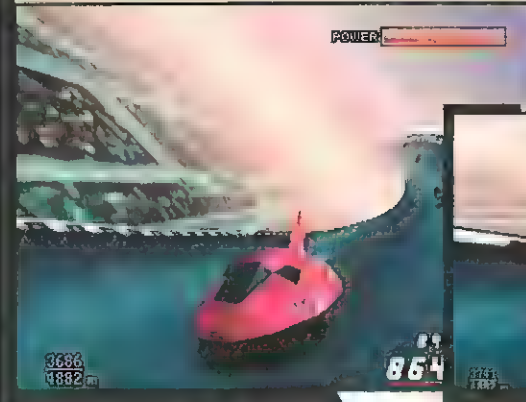
Il arrive, il est presque là ! La version française de Final Fantasy VII arrivera en novembre prochain dans notre belle contrée. En attendant, la version anglaise nous est parvenue. C'était presque du sabotage ! Plus personne ici ne voulait travailler ! Vraiment, ce Final Fantasy VII devrait permettre à tous ceux qui ne connaissent pas les plaisirs du jeu de rôle de s'initier, avec ce qui constitue peut-être le meilleur jeu de l'année. Tiens, rien que ça. (Page 64)

Tant au Japon, qu'aux Etats-Unis ou en Europe, la planète jeu vidéo se porte bien merci. Une fois encore, ça devient un classique, la fin d'année devrait être chargée. La Nintendo 64 est bien [illegible] ne s'en laisse pas compter pour [illegible] ne vous reste plus qu'à vous equiper des deux machines

La rédaction

F-Zero 64

F-Zero 64 pour la Nintendo 64 ne devrait pas tarder à arriver... au Japon ! Extreme-G, son premier rival, aura peut-être du soucis à se faire. En attendant, voici les premières infos qui nous sont parvenues en direct du Japon. (Page 44)





X-Men versus Street Fighter





En attendant les prochaines sorties pour satisfaire les actuels possesseurs de la machine, la Saturn propose un titre de baston excellent, grâce à Capcom. Dommage que des jeux de cette trempe arrivent si tardivement. (Page 46)



YOSHI ISLAND 64



EDITEUR	NINTENDO
MACHINE	N 64
SORTIE	AVANT FIN 97
DISP. EUR	DEBUT 98

Yoshi, la monture-dragon de Mario, revient avec ses œufs et ses grands yeux langoureux ! Comme pour les trois quarts des jeux Nintendo de la N64, il s'agit plus d'une reprise d'un titre sorti précédemment sur 16 bits qu'un jeu original à proprement parlé.

YOSHI ISLAND 64

oshi Island est le premier des jeux pour N64 développés par les équipes de Nintendo à ne pas être en 3D. Même si les décors, et les sprites, ont été souvent modélisés en 3D, il ne s'agit d'une 3D temps reel, qui met, par exemple, de changer gle de vue des scènes. Comme bon vieux temps de la Famicom ES) ou de la Super Famicom perNES), Yoshi Island 64 est eu basé sur les sprites 2D, évot dans des décors qui scrollent. hi Island 64 est un jeu partièrement important pour Nindo. Tout d'abord, parce qu'il it d'un "jeu démo". Tout le nde connaît désormais le poten-3D de la Nintendo 64 après la ue qu'a été Mario 64. Il s'agit ormais pour l'éditeur de Kyoto rouver au reste du monde (et proche périphérie de la Galaxie ha du Centaure) que la Nindo 64 gère aussi de main de tre les jeux en 2D, à base de tes. Bref, que la N64, c'est froge ET dessert !



e premier jeu 2D de Nintendo sur N64

mme pour ses autres titres, Zelda ou Star Fox, les deveeurs de Nintendo ont misé la continuité (avec un principe eu similaire, le même type de ors, la même intrigue...), mais ncluant des tas de nouveaupour motiver les troupes de urs qui connaissent la version par cœur.
tendo a repris l'apparence très iculière de la version SFC. Le gn est censé faire ressembler u à un livre de contes de fées très jeunes enfants. Le résulest assez spécial, avec des cous pastel, un côté naïf, voire un bébête par certains ments... Le principe du jeu a aussi fidèlement conservé : hi se balade sur des îles, aide Mario et se bat contre les rses sales bêtes à coups ufs ! Comme précédemment, u est hyper jouable, avec une yabilité" signée Nintendo, et indications apparaissant à an pour indiquer au joueur où est-ce qu'il doit se diriger pour poursuivre l'aventure. Une fois encore, Nintendo devrait frapper fort.

Les nouveautés du jeu

Sur le chapitre des nouveautés, Miyamoto nous en a promis des tonnes, mais est resté plutôt discret pour le moment sur les détails. On sait cependant que le déplacement des sprites sera très original : ils tourneront sur eux-mêmes, tout en avançant. Ils seront également beaucoup plus interactifs, réagissant visuellement aux actions de Yoshi. Par exemple, si Yoshi saute sur l'un d'entre eux, celui-ci verra son sprite écrabouillé, et réduit de moitié ! Enfin, techniquement, Nintendo a voulu faire un jeu 2D avec une fluidité exemplaire dans les animations. Le jeu se déroule ainsi à 60 images par seconde (pour comparer, la télé ne propose que 25 images par seconde). On ne devrait de toute évidence pas être déçu !



Umbaba est nettement plus sympa. Rappelez-vous la version SFC, où il avait l'air d'une espèce de vague rouge toute plate.







Bien qu'il commence à pleuvoir, le parapluie de Yoshi ne lui sert pas à se protéger.



Bubb
ég
m
pro
de
pass
sur N

Les amateurs devraient retrouver le fun connu sur SFC

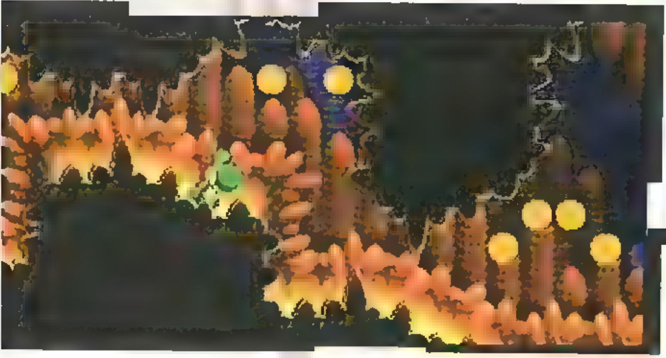






Avec son parapluie, Yoshi peut planer dans les airs.



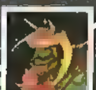


C'est bien de se promener joyeusement en gambadant, et en ramassant les pièces de monnaie...

...mais le boss de la caverne va rapidement le rappeler à la dure réalité.



Toutes les nouvelles écuries et les nouveaux circuits avec les quelques défauts du premier en


Deux races se livrent une guerre sans merci dans un monde chaotique.



CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD

990Frs



Retrouvez vos equipes favorites avec cette simulation de Football Americain.



Vivez les sentation d'un chasseur de T-Rex et de Raptor.

NEW

Après le très séduisant Burning Road, l'équipe de Toka remet ça



Un réalisme encore jamais atteint dans le domaine de la si automobile. Graphisme en 3D en temps réel.

DOCK GAMES CENTER est un nouveau concept de magasin DOCK GAMES
Implanté en centre ville n°1 ou centre commercial

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

OUVERTURE DE 4 DOCK GAMES CENTE

VALENCIENNES	PAU	EVRY CORBEIL	BORDEAUX
1, place de Tournai	C.com. Carrefour Lescar	C.com. Carrefour Villabé	142, cours Victor Hug
03.20.51.44.75	05.59.72.91.32	01.69.07.73.15	05.56.44.77.02





Adapté d'une bande dessinée, les capacités de la N64.



Fabuleux jeu de simulation de Jet Ski; les vraies sentations de



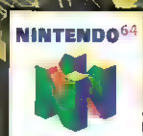
Débarquez à Los Angeles, atomique et utilisez toutes les armes que vous trouverez pour exploser les aliens.



Pour tous les mordus de Basket, ce titre est indispensable.

Toutes les équipes internationales rendez-vous. De superbe anima 3D fait son apparition.









Mario et ses bolides tout en 3D



Découvrez la navigation à 360° dans un

CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)

999Frs

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidé dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vou

otre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 80 magasins en France et en Euro ans des centres villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modern obiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez-nous à

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - BP 39 - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.



ELTEL



EDITEUR	IMAGINEER
MACHINE	N64
SORTIE	AUCUNE DATE
DISP. EUR.	AUCUNE DATE

Alors que tous les possesseurs de N64 attendent avec impatience Zelda, c'est finalement un jeu d'Imagineer qui risque d'avoir l'honneur d'être le premier jeu de rôle/action sur cette console !

ELTEL
eltêl



Les décors valent le détour, car les graphismes semblent être le point fort du jeu.



Une aventure qui se déroule en extérieur aussi bien qu'en intérieur.





out en 3D animée en temps réel, Eltêl est un RPG qui vous place dans la peau de Shan Jack. Vous allez devoir retrouver un livre, qui a été dérobé à un monastère de magiciens. La magie tient une place importante dans monde. Vos principaux moyens ombat contre les monstres essayent de prendre posses- d'une petite île, qui connais- jusqu'ici la paix et la prospé- seront des sortilèges. Bien

Jn concurrent pour Zelda 64

le titre ressemble beaucoup pitoyable Doreamon (brûlez- rûlez-le !), Eltêl semble tirer lement son épingle du jeu. En t, certains effets graphiques particulièrement impres- nants (voir photos). Espérons ement pour ce titre qu'il sor- avant le très prometteur Zelda c'est-à-dire avant la fin de née. Dans le cas contraire, il ue bien d'avoir du mal à sortir ête de l'eau.



Des sorts parfois impressionnants.







ZELDA NO DENSETSU 64



EDITEUR	NINTENDO
MACHINE	N64
SORTIE	DECEMBRE 1997
DISP. EUR.	1ER QUART 98

Ce mois-ci, des nouvelles du front N64, avec les dernières informations que distille Nintendo sur l'un des jeux les plus attendus, si ce n'est LE jeu le plus attendu, par les amateurs de jeux vidéo : Zelda 64.

Zelda no

On ne connaît toujours pas officiellement la date de la sortie du jeu, mais beaucoup pensent qu'il devrait être commercialisé au Japon pour les fêtes de fin d'année. D'après les dévelopeurs, il serait terminé à 70 % ...is il est difficile de juger de la ...acité de ce chiffre. ...est sûr désormais : notre elfe ...éféré est gaucher. On sait également qu'il disposera d'au moins ...ux sabres. Un de base, tenant ...s du canif rikiki, et un second, ...gé dans le meilleur acier, ...pelé Riiba. ...ispose également de nouveaux ...ouvements. Ainsi, pour se débarrasser des Slims, il donnait précédemment des coups d'épée. ...ns une représentation 2D, ce ...était pas gênant. Mais, avec ...tte version 3D, on aurait vu ...k donner des coups de sabre ...ns l'air, pendant que le Slim ...mperait à terre, invulnérable. ...k dispose donc désormais de ...possibilité d'écraser quelque ...ose d'un coup de talon.

Link prend du grade

...r rapport à la version Super ...micom, la représentation est ...en entendu différente. Maintenant, grâce à la 3D temps réel, ... peut voir les scènes sous différents angles, ce qui est appréciable pour repérer certains pièges. ... pourra, comme dans Mario64, ...anger de point de vue autant ... fois que l'on voudra, et à ...mporte quel moment. ...après Miyamoto, la version pour ...ntendo 64 comporte environ ...moitié des éléments originaux ... jeu 16 bits, l'autre moitié étant ...mposée de nouveautés, d'améliorations ou d'extensions du jeu ...écédent. Il s'agit bien sûr de ne ...s resservir exactement la même ...enture, avec les mêmes astuces ...les mêmes donjons. A force de ...ystères et d'informations données au compte-gouttes, Nintendo est en train de réussir son ...up : Zelda 64 est un des jeux ... plus attendus du moment !



Link subit la charge de deux Dodongo Junior. Admirez le souci du détail des animations de Link, avec son bras, gauche, bien ramené en arrière, alors qu'il s'apprête à sabrer les dragons.



Link vient d'écraser un Slim. Mais il faut prendre garde, car certains explosent.



Les personnages rencontrés peuvent aussi vous donner des objets magiques.



En vrais dragons, les Dodongo Jr jouent avec le feu.



Le palais de la Stealth Force est somptueux.



Densetsu 64

densetsu 64



Une sortie prévue pour le mois décembre au Japon



DD64 ou pas?



Nintendo a annoncé que Zelda 64 sortirait en deux versions. Il y aurait tout d'abord une version cartouche, puis serait commercialisée, en même temps que le Djiki Disk 64 (DD64), une version de Zelda 64, qui inclurait toute une série d'animations en images de synthèse.

Un certain flou règne sur le DD64. Dernièrement, on a appris que la société japonaise Alps (qui fabrique entre autres des imprimantes couleur et des cartes d'acquisition vidéo) devrait concevoir et fabriquer le DD64 pour Nintendo. Le prix de vente serait de 13 000 yens (soit environ 650 francs). Un DD aurait une capacité de 64 mégabits, comprendrait une partie réinscriptible (le joueur pourra sauvegarder des informations) et utiliserait un formatage spécial d'Alps (c'est-à-dire qu'on ne pourrait, normalement, pas relire les DD 64 sur un ordinateur par exemple). Le DD 64 serait commercialisé l'année prochaine, et permettrait au joueur de jouer en réseau. Il est probable en effet que Nintendo se décide pour Internet en incorporant un modem dans le DD64. D'autre part, la firme a précisé qu'elle ne compte pas sortir de "Dock", c'est-à-dire de console regroupant en un seul bloc la N64 et le DD64.



On peut même regarder du plafond vers le bas.



Les squelettes Stealth Force sont aussi grands que coriaces.

Cette fée, à l'aura rouge, ressusciterait Link s'il advenait qu'il trépasse.



F-ZERO 64



EDITEUR	NINTENDO
MACHINE	N64
SORTIE	1997
DISP. EUR.	C'EST QUOI L'EUROPE ?

Décidément, Nintendo aime bien les simulations de course de véhicules. Après Wave Racer 64, Mario Kart 64, Blast Dozer, et en attendant Buggy Boogie, les amateurs du genre vont pouvoir enchaîner les tours de circuits dans F-Zero 64.

F-Zero

Nintendo nous propose une remise à jour d'un jeu qui avait cassé la baraque sur SFC, il y a cinq ans, notamment parce qu'il était un des premiers titres à être disponibles sur cette console.
ur cette version N64 en 3D temps l, vous serez toujours aux comndes d'une espèce d'aéroglisseur, file sur le sol à plus de huit cent mètres à l'heure. Le but du jeu est ne simplicité qui cache certainent quelque chose : passer premier igne d'arrivée, et autant que faire peut, entier ! Les circuits, qui ont conçus pour pimenter les courses, s ralentissent à certains moments, au contraire vous permettent de ubler vos adversaires grâce à des osts de vitesse.

.es nouveautés de ce cru 64

disposera désormais de quatre noules machines. Avec les quatre qui été reprises de la version SFC de Zero, c'est désormais parmi huit ides que vous allez pouvoir faire re choix. Les quatre engins qui ont repris de la version originale ont it de même subi une série de transmations, pour les remettre au goût jour, tant dans leurs caractéristiques dans leur aspect esthétique.
Zero 64 reprend les grands classiques la version précédente, du "Rocket rt" aux tremplins... Mais il incorpore mal de nouveautés. Désormais le est en vrai 3D, et Nintendo a choisi angle de caméra légèrement survé pour améliorer la jouabilité. Il est illeurs possible de modifier l'angle vue, bien que celui qui est choisi par aut soit très souvent le meilleur.



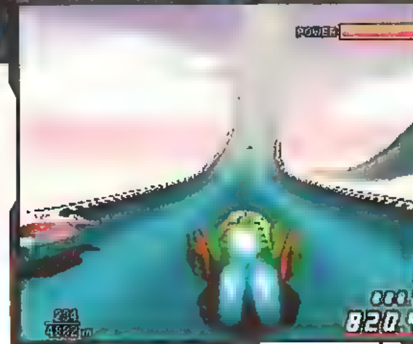
Les vrilles de la piste disparaissent dans la brume.

Plus de vingt pistes

part l'aspect esthétique, les plus osses transformations concernent circuits. Il y en a plus d'une vingne et on remarque l'apparition de cuits aussi tarabiscotés qu'intéressts. Finis les simples virages en épingles heveux, les montées et les descentes... ce aux pistes incurvées comme un mi-tube, aux boucles et autres vrilles folie, à côté desquelles les attracns de la Foire du Trône passent pour toboggans du jardin public du coin. F-Zero-là vous demandera d'avoir re quatre-heures bien accroché. On impatient de voir le résultat.



Il est possible de changer les angles de vue à tout moment.



Vous foncez à plus de 820 km/h dans la boucle d'un looping infernal, qui vous fera ressortir sur la piste à votre droite.





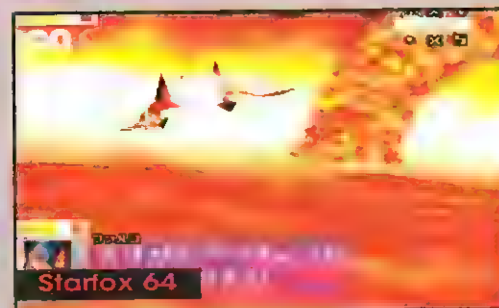
Ça commence bien : la course vient à peine de débuter, et vous êtes déjà le dernier !

Plusieurs équipes sur un seul jeu

F-Zero 64 est le produit, non pas d'une équipe de développement travaillant secrètement dans une cave du château de Mario, mais d'une collaboration entre plusieurs équipes, externes ou internes à Nintendo. Ainsi, la moitié du jeu a été développée par une équipe qui possède l'expérience de la N64 et celle des simulations de courses : il s'agit des programmeurs qui conçurent Wave Racer. Pour les "maps", c'est-à-dire la création des circuits de F-Zero 64, c'est le Team Star Fox qui a été mis à contribution. Le tout, bien évidement, sous l'œil vigilant de Maître Miyamoto himself !



Starfox 64



Starfox 64

A 800 km/h, et à 60 images par seconde !



Certaines portions sont incurvées, vous donnant plus de place pour doubler les concurrents à la faveur d'un virage.

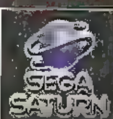




Le Time Attack Mode comporte un Ghost Mode. Vous concourez, en fait, contre vous-mêmes.



X-MEN VS STREET FIGHTER



EDITEUR .... CAPCOM
MACHINE .... SATURN
SORTIE .... COURANT 1998
DISP. EUR .... AUCUNE DATE ANNONCEE

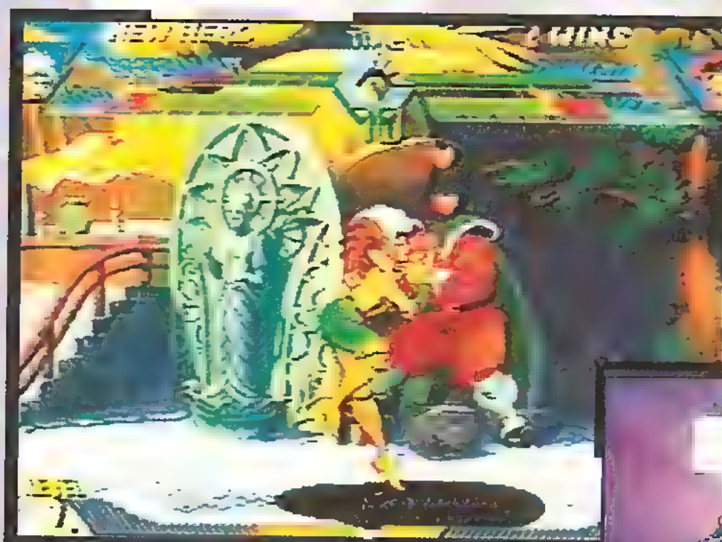
Capcom n'abandonne pas les possesseurs de Saturn. Conjointement avec Sega, l'éditeur a annoncé trois nouveaux titres pour cette console. Le premier d'entre eux n'est autre que la conversion du jeu d'arcade X-Men Vs Street Fighter.

X-Men VS

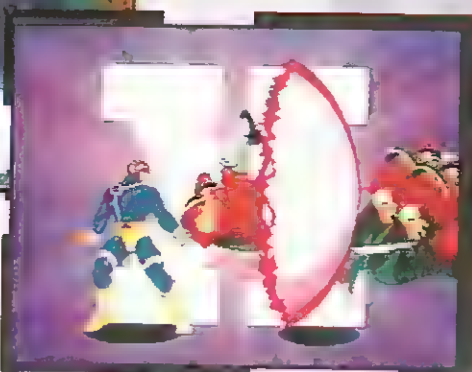
es super-héros, de nos jours, ne savent plus comment tuer le temps. Résultat, ils en viennent à se battre entre eux. C'est aussi la tendance des cross-over en comics. À ma gauche, l'équipe ...one des Street Fighters, ...posée de neuf personnages ...étérans de la castagne en ... genre. Et à ma droite, les X-Men du célèbre profes... Xavier. Dix-sept person...s au total, dont Gambit et ...mie, deux nouveaux dans le ...de baston.

...u catch par équipe?

...térêt du jeu est basé sur ...ontement de deux équipes, ...etit peu comme le Team ...le System de KoF. A la dif...nce du système retenu par ..., les équipes ne sont consti...s que par deux membres, ...on ne voit à l'écran qu'un combattant (mais on voit ...ermanence les deux jauges ...deux membres de l'équipe). ...eul moment où les deux ...bres de l'équipe sont réunis, ... lorsque l'on déclenche un ...gement de combattant, ou ... lorsque l'on utilise une ...ue spéciale Team-up. ...en Vs SF propose une tech... de combat, la "Variable ...k", qui permet en appuyant ...s boutons Punch et Kick ...tanément, de bénéficier de ... d'un partenaire. C'est un ...en de relever un combat... victime d'une hypercombo. ...en Vs Street Fighter utilise ... counters" du même genre ...elles de SF Alpha 2, mais ... s'appellent désormais ...iable counters". Si vous ...édez au moins un niveau ...e Super énergie, et que ...êtes en train de bloquer ...ttaque, en déclenchant une ...able Counter", votre aco...ient vous aider à bloquer ...que de l'adversaire. Bref, ...ues nouveautés qui pour... bien faire de ce jeu un hit ...issance ! Pour l'instant, pas ...uvelles d'une éventuelle ...n PlayStation.



En rassemblant les héros issus de l'univers de Street Fighters et ceux des comics de Marvel, Capcom a créé un mélange contre nature, mais pour le moins dynamique !



Un seul œil, mais un talent très net pour faire de la place !



Lors des hypercombos, vous avez droit à la traditionnelle petite séquence animée.



Ken n'a pas perdu sa pêche légendaire !

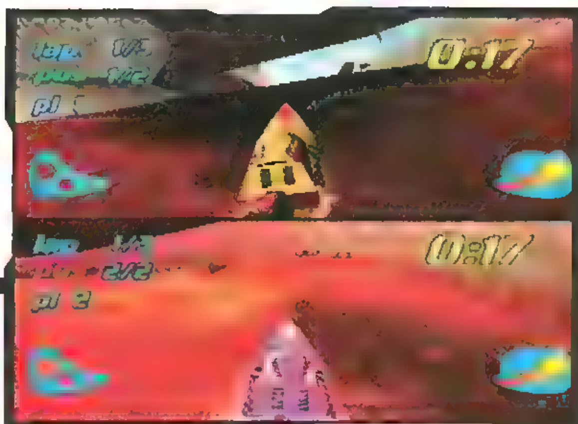
Rapid Racer


EDITEUR .... SONY C.E.E
DISP. EUROPE .... OCTOBRE 97

R a p i d R a c e r

Les jeux de course changent d'allure. Après les voitures, les off-shore sont de la partie pour des sensations nautiques nouvelles.
On vous en a parlé en long et en large (en travers aussi), voici que pointe le bout de son étrave : Rapid Racer, course de off-shore spectaculaire et en haute résolution des faiseurs de miracle Sony Europe, déjà créateurs des trois best-sellers que sont Total NBA 96 et 97 et le sublime Porsche Challenge. Les trois derniers mots n'engagent que moi... Toute la rédaction est unanime : non seulement il est très beau, mais également d'une fluidité et d'une jouabilité remarquables. Même Wave Race sur N64 semble saccadé à côté ! Grâce aux boules vertes et rouges avec lesquelles il faut composer sur les rivières déchaînées, et qui correspondent, en gros, aux bonus et aux malus, Rapid Racer n'est pas un bête jeu de bateaux. Mais ce ne sont pas tant les graphismes, d'une rare beauté pour un jeu d'arcade, que les comportements des bateaux, ainsi que les mouvements et "l'intelligence" des vagues qui retiennent l'attention. On est constamment déporté au gré des courants, de sorte qu'il devient difficile de bien analyser les trajectoires. Se jouant seul ou à deux en écran splitté, Rapid Racer va faire un malheur, c'est sûr !





TELEX

Midway s'amouraché de Crystal Dynamics

Outre la distribution de certains jeux Crystal Dynamics sur le territoire ricain, Midway a été chargé également d'adapter Gex : Enter the Grecko sur N64, avec de nouveaux niveaux, de nouveaux monstres, de nouveaux plein de trucs. Là, par contre, on est déçu. Depuis quand Midway fait des jeux?

TELEX

Les goûts et les Japonais

Un magazine japonais a publié un top des jeux PlayStation sortis depuis la commercialisation de la machine en décembre 94. Premier : FF7 (ben, tiens). Tekken 2 classé 2e, Soul Edge 13e, Parappa the Rapper 17e, Tobal 2 18e (!), et le bon dernier Street Zero, le 2 ne faisant que 2 places de mieux (28e). Evidemment, se placent bien dans ce top 30 des jeux qu'on ne verra jamais ici, parce qu'il y a beaucoup trop de français et pas assez de japonais dans notre coin. Enfin.

Nuclear Strike


EDITEUR .... ELECTRONIC ARTS
DISP. EUROPE .... OCTOBRE 97

Certains avaient été un peu déçus par le dernier volet, Soviet Strike, qui était dur et parfois laid. La version nucléaire va donc tenter de se rattraper, et en tout cas, au niveau purement graphique, on sent déjà le travail du forçat. Rappelons aux moins réveillés d'entre vous (ceux qui le sont encore moins que moi) que la saga Schmürtz Strike vous place aux commandes d'un hélico de combat armé jusqu'aux dents, pour des missions variées, allant de l'annihilation totale de camps ennemis à l'opération de secours de forces alliées perdues dans les lignes ennemies. Le grand retour de la force de frappe ricaine est donc annoncé avec cette fois-ci une réalisation qui devrait convenir à tous. En outre, il vous sera possible de piloter plusieurs modèles d'hélicos, et même un hovercraft (un truc avec du caoutchouc mou qui glisse sur un coussin d'air, y paraît). Ça crie, ça brûle, ça explose, bref, on attend un épisode réellement rigolo, cette fois...





Superman

Le voilà, avec son collant moule-fesses bleu et ses initiales sur le torse, Superman débarque dans de nouvelles aventures chez Titus. Et pis c'est notre héros préféré, Super-bonhomme, pas vrai?

Supergars fait de nouveau l'objet d'une licence pour un jeu PlayStation, N64 et Gameboy. Titus nous gâte, en nous offrant ce titre action/aventure au scénario bétonné : Loïs Lane, la reporter préférée de Supertype, s'est fait kidnapper par Lex Luthor alors qu'elle venait de découvrir sa nouvelle arme (le LexoSkel 5000, sur batterie 9V). Une mission inhabituelle pour Supermâle : retrouver Loïs et stopper Lex Lutteur. Prévu sur Gameboy, N64 et PlayStation, le jeu devrait être impressionnant surtout sur N64, à la vue des premiers clichés, qui annoncent un style graphique très proche du dessin animé Batman. Rien d'autre, nous attendons bien sûr d'y jouer pour vous en dire plus sur les nouvelles aventures de Superkeum.







TELEX

J'comprends plus, là

Peter Molyneux esprit génia de Bullfrog qu nous a pond des jeux comm Populous e Powermonger, e plus récemmen sur PC Them Park et Dungeo Keeper, quit tait il y a pe Bullfrog e Electronic Art pour fonder u nouveau studi appelé Lion Heart Studios histoire d'êtr plus libre e de pouvoir pro grammer so prochain je ultime. Mais i vient de signe un accor exclusif d distribution publicatio avec EA, l gars Peter. Eh tu fais quoi là

Pandemonium! 2

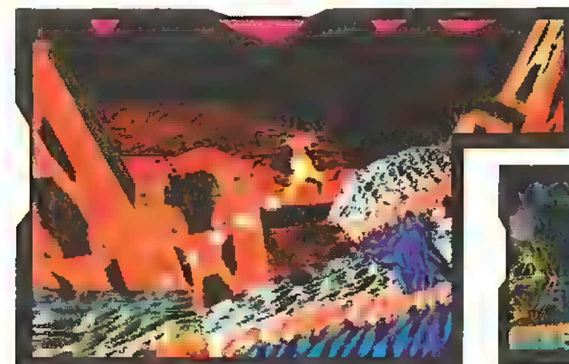


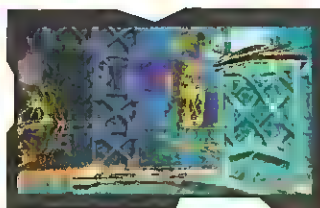
EDITEUR .... BMG INTERACTIVE
DISP. EUROPE .... OCTOBRE

Plus fou, plus vaste, plus varié : Pandemonium! 2 s'annonce comme une digne suite d'un des meilleurs titres plates-formes sur PlayStation.

Nous vous en touchions deux mots à l'occasion de l'E3, nous avons aujourd'hui pu jouer à trois niveaux différents et prendre de nouvelles photos. Pandemonium! 2 reprend exactement le principe du premier, tout en accentuant angles de caméra, jouabilité et variété. Déjà original, le monde du bouffon, de la magicienne et du bâton-qui-cause est devenu encore plus coloré, plus vaste, avec des angles de vue très bien pensés. Les chemins, même s'ils sont toujours déterminés, sont beaucoup plus fournis en embranchements, diminuant la sensation de linéarité du premier épisode. De plus, les personnages ont gagné de nouvelles capacités, comme la possibilité de s'accrocher un peu partout. Une suite qui semble enthousiasmante, même si les véritables nouveautés sont un peu absentes. On vous en reparle, c'est promis !

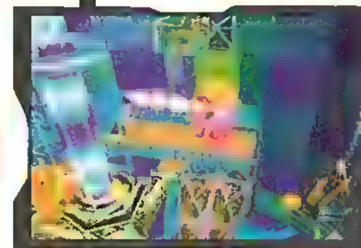














Extreme-G

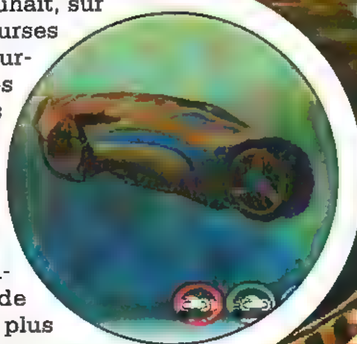


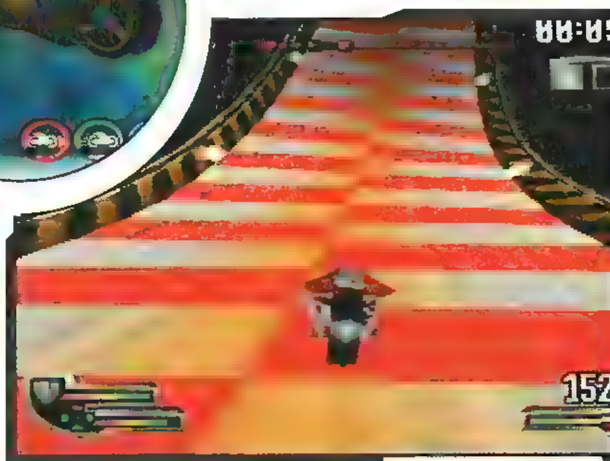
EDITEUR .... ACCLAIM
DISP. EUROPE ....OCTOBRE 97

E x t r e m e - G

La Nintendo 64 exploite de nouveaux créneaux avec ce jeu de course supersonique qui pourrait bien faire de l'ombre à F Zero 64.
Qui l'eût cru? Acclaim le prouve avec ce titre, la N64 est également capable d'offrir un jeu d'arcade dans la pure tradition, avec un défilement de l'écran qui frise l'hallucination ! Imaginez-vous sur une moto du futur (10 au total), complètement carénée et puissante à souhait, sur laquelle vous allez participer à des courses d'une rare violence. Face à des concurrents déchaînés, le but sera d'aller très vite, bien sûr, mais également de les mettre en pièces, grâce à des armes récoltées sur le parcours. OK, c'est très classique comme scénario, mais il faut réellement voir la vitesse incroyable à laquelle vont ces engins, pour se rendre compte de la prouesse des programmeurs. Il s'agit en fait d'une sorte de WipEout sur 2 roues, mais en 10 fois plus rapide ! Vous "volez" littéralement, vous sautez sur des bosses, vous franchissez des ravins dans lesquels vous pouvez tomber, vous possédez des turbos en petite quantité, et des armes redoutables que vous gagnez à la manière d'un WipEout. Bref, c'est fun, extrêmement rapide et ça cartonne pas mal.







TÉLEX
Starsky et Hutch

Interstate '76, course de voitures surarmées sur fond de musique des 70's, a fait un carton mérité sur PC. Pour la version PlayStation, intitulé Interstate '75 Activision a fait des modifications comme la suppression de la base "missions", pour une succession de niveaux basés d'action pure, façon Twisted Metal.





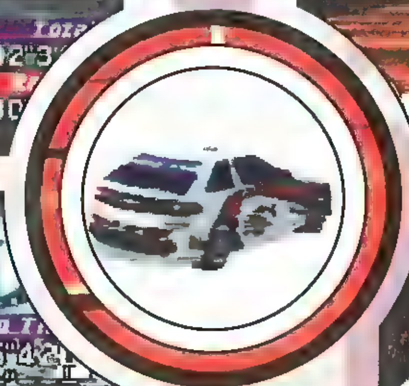
TÉLEX
Otomo fait le show

Katsuhiro Otomo, célèbre mangaka ("Akira", "Domu"), illustrera et concevra le Tokyo Game Show '97, l'un des plus importants Salons du jeu vidéo au monde, du 5 au 7 septembre. On vous tient au courant.





Les effets des phares sont kitschs ! Rien à voir avec V-Rally !





En vue intérieure vous disposez d'un rétro pour surveiller les concurrents.



Le mode deux joueurs promet des parties endiablées.

Certains passages rappellent Ridge Racer.





F1 POLE POSITION 64



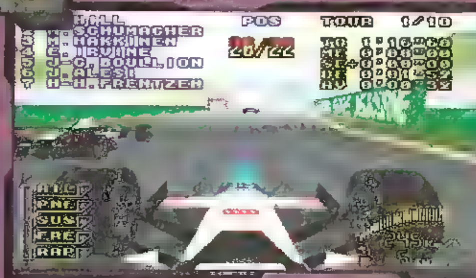
EDITEUR	HUMAN
MACHINE	N64
DISP. EUR.	OCTOBRE 97

La déferlante N64 continue de plus belle ! Au moment où la console sera enfin disponible en France (on croise les doigts !), pas mal de jeux qui lui sont destinés seront déjà dans les boutiques (cf. les tests officiels N64 dans ce numéro). Un petit peu plus tard est donc prévu F1 Pole Position, qui sera distribué par Ubi Soft en France, et qui n'est autre que la version francisée de Human GP. Un jeu de F1 sur N64, voilà enfin une bonne nouvelle pour les amoureux de course automobile. Vous y retrouverez les vrais noms des pilotes comme des écuries, et évidemment tous les circuits. Reste à savoir si la qualité et le fun seront au rendez-vous... Réponse le mois prochain.



Différentes vues de jeu comme le veut la tradition.

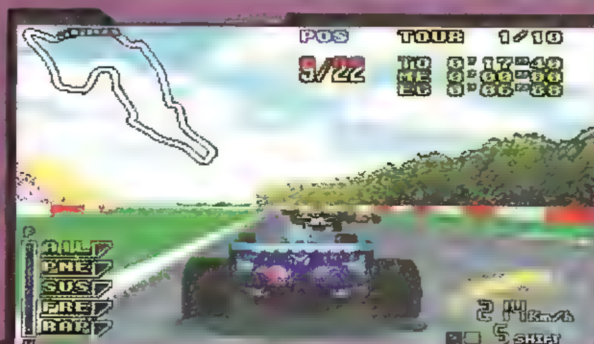
F1 Pole Position





De l'action sur la piste !

Une réalisation graphique qui semble de prime abord un peu pauvre





MULTI RACING CHAMPIONSHIP



EDITEUR .... IMAGINEER/OCEAN
MACHINE N64
DISP. EUR. .... OCTOBRE 97

Contrairement aux 32 bits, on ne peut pas dire que la N64 croule sous les jeux de course le temps automobile ! Mais, rassurez-vous de la disette touche à sa fin ! certains éditeurs veillent au au bonheur des joueurs 64 bits, à commencer par Imagineer.

Multi Racing Championship





MRC offre un choix vaste : 10 véhicules répartis en deux classes.

N'ayons pas peur des mots, MRC s'annonce un peu comme le Ridge Racer de la N64. Développé par Genki (responsable de la série Killeak the blood sur PlayStation), ce soft, qui emprunte aux meilleurs titres du genre, proposera trois circuits de difficulté croissante, comportant tous plusieurs embranchements, un mode deux joueurs en split horizontal, un mode "Match Race" qui vous opposera à plusieurs rivaux, ainsi qu'une dizaine de bolides répartis en 2 classes distinctes : modèles de rallye classiques (Mégane, Subaru, etc.) et modèles 4X4. Evidemment, tous sont des répliques exactes des modèles existant dans la vraie vie.

Entre réalisme et arcade

Les programmeurs n'ont pas négligé l'aspect tactique des courses. En effet, à l'instar de V-Rally, une flopée de réglages vous attend avant de vous lancer sur les circuits en compagnie de 9 concurrents furieusement décidés à remporter la victoire. Ainsi vous pourrez personnaliser votre cercueil roulant en réglant la dureté des pneus, les appuis aérodynamiques, les suspensions, le freinage, les rapports de la boîte de vitesses et la sensibilité du volant. Enfin pour encore plus de sensations et de réalisme, sachez que MRC sera compatible avec le Shindo Pack, le périphérique qui se branche sur le port de la carte mémoire de la manette et qui vibre frénétiquement dans vos petites pognes. Rendez-vous le mois prochain pour un test complet !

TELEX

Mario64, la suite !

Le plombier s'apprête à faire un come-back mérité après l'excellent Mario64. Première info de taille : un mode deux joueurs est prévu dans ce nouvel épisode qui, entre autres nouveautés, inclura Luigi, le frangin de Mario. Sachez qu'il s'agit d'un titre développé pour le DD64 et que Mr Miyamoto, le père de Mario, n'a pas voulu s'étendre plus sur les nouveautés de Mario64 2.

TELEX

Manger à tous les rateliers

Castelvania est un des titres majeurs à l'origine duquel se cache Konami. Déjà prévu sur N64, un nouvel épisode du titre est annoncée sur Saturn. Il ne s'agira pas d'une simple conversion de la version PlayStation, mais il est promis que ceux qui ont aimé cette version apprécieront encore plus celle de la Saturn.

• ALECK64 de Seta pour développer sur N64

Seta est en train de terminer le développement de l'ALECK64, une plate-forme de développement qui utilise le même microprocesseur que la N64, et le même environnement de développement licencié par Nintendo. L'ALECK64 devrait permettre de développer des logiciels pour N64 à moindres coûts. Seta compte commercialiser 10 000 unités dès la première année. De ce fait, la N64 devrait être pourvue rapidement de nombreux titres.

• Baisse des prix SFC

Nintendo a l'intention de booster ses ventes de jeux SFC en réduisant drastiquement le prix des logiciels. Les vieux jeux seront commercialisés entre 1 000 et 1 500 yens (50 à 75 francs). Les nouveaux coûteront de 3 000 à 6 000 yens (150 à 300 francs). Et, le meilleur pour la fin, Nintendo envisagerait d'élargir ces réductions à la N64, pour ce qui concerne les jeux made in Nintendo, bien évidemment.

• Tobal 3 : Arcade

Tobal 2 ne s'est pas très bien vendu au Japon. Aussi, Square, qui avait décidé de le convertir en jeu d'arcade pur baston, a changé son fusil d'épaule. C'est actuellement une version améliorée, Tobal 3, qui est en cours de développement chez Square. Les programmeurs ne seraient autres que l'équipe de développement de Tekken 3 de Namco, qui a été récemment débauchée par Square. Tobal 3 serait réalisé sur Système 11, et serait ainsi la première tentative de Square dans le domaine de l'arcade.

Tobal 2 : un semi-échec au Japon.



Les nouvelles versions de Wave Race et Mario 64 arrivent !



• N64 : joyeux anniversaire !

La N64 a été commercialisée depuis un an (le 23 juin au Japon, et toujours pas officiellement en France !) et 19 titres sont disponibles au pays du Soleil-Levant, dont sept venant de Nintendo. Pour fêter cet anniversaire, Nintendo Japon sort deux hits de l'année dernière (Super Mario 64 et Wave race 64) dans une version spéciale – le Vibrating Pack – qui utilisera le Shindo Pack (périphérique vibreur). Dans Super Mario 64, Mario reprendra du poil de la bête, et dans Wave Racer, un Ghost Mode sera disponible. Prix : 6 800 yens (environ 400 francs).

• Métro Simulator sur PlayStation

Taito va adapter Go By Train, un jeu d'arcade dans lequel vous conduisez trains et métro, sur la console 32 bits de Sony. Très populaire au Japon, pays où il n'est pas rare que les gens se tapent quatre heures de transports en commun tous les jours, il devrait ravir les amateurs de train. Quant aux gens de la RATP, ils regretteront amèrement que l'option "Grève" ne soit pas dispo.

• Des jeux Nintendo en kiosque

Une joint-venture, entre Lawson, qui gère une chaîne de superettes ouvertes 24 heures sur 24 ("les Combinis"), et Nintendo, va commercialiser un système baptisé Game Kiosk. Développé par IBM Japon pour le compte de Lawson et de Nintendo, le MMS (Multi Media Station) permet, grâce à son écran LCD tactile, d'acheter des jeux pour Game Boy et Super Famicom, mais aussi d'effectuer des réservations de voyages, d'acheter des billets d'avion, de commander des objets de marque... Il est même question que le système permette de télécharger et copier le programme dans une cartouche vierge. D'autre part, rien n'a été annoncé pour le moment en ce qui concerne la N64. Fin septembre, le système sera opérationnel dans une centaine de Lawson, avant d'être peu à peu étendu à l'ensemble des 6 280 magasins de la chaîne.

• Un roman pour Bio Hazard

Les premières versions de la version Saturn de Bio Hazard (Resident Evil en dehors du Japon) comporteront un bonus spécial : un roman écrit par Hironori Arigan et qui donne plus d'informations sur la disparition de l'équipe Bravo de Stars. Il lie aussi le Bio Hazard 1 au futur Bio Hazard 2. Ce roman ne sera pas commercialisé par la suite et risque de devenir un collector. Ce livre n'est aucunement annoncé pour la version française, bien entendu.



• VF 3 Saturn

Sega a précisé que pour arriver à faire une version Saturn de son méga-hit Virtua Fighter 3, les équipes de développement envisageaient des solutions logiciels ou bien matérielles. Programmes mieux conçus et/ou cartouches qui viendront augmenter la Ram vidéo de la Saturn... les équipes de développement de Sega travaillent d'arrache pied pour trouver une solution, en attendant la Saturn 2.

PRINCESS CROWN



EDITEUR .... ATLUS
MACHINE .... SATURN
SORTIE .... AOUT AU JAPON
DISPO. EUROPE .... AUCUNE DATE ANNONCEE

Si Princess Crown n'est pas le jeu le plus original qui soit, ni le plus révolutionnaire, c'est bel et bien un chef d'œuvr graphique. Le genre de jeu qui vous servira à clouer le bec d'un copai venu vous dire que les jeux sur PlayStation sont plus beaux que sur Saturn...

PRINCESS CROWN

On a beau être une princesse, une vraie, une tatouée : c'est le genre de mésaventure qui vous coûte un dentier.

Incarnant Gradorielle, la petite princesse de treize ans, vous allez parcourir le royaume. Vous discuterez avec vos loyaux sujets, ramasserez informations et nouvelles recettes de cui-ine, et tabasserez les monstres rencontrés en chemin. Tout un programme pour une petite prin-cesse.

Les combats se déroulent sous la orme de duels comme dans un jeu le baston. Ils sont très simples : eux qui cherchent du SF II vont tre déçus. Les animations qui maillent les scènes de combat assez violentes) sont superbes.

Une réussite graphique

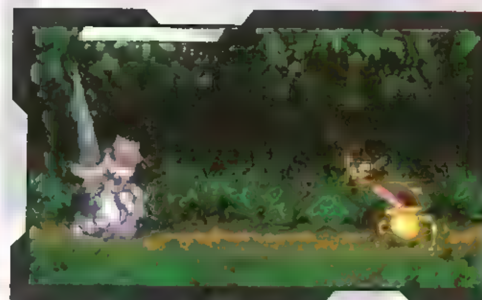
A l'issu des combats, vous obte-ez de l'expérience, de la force et es pelles à tarte. Bien que, de ces ernières, curieusement, la docu-nentation fournie par l'éditeur ne asse pas mention. Grado (la prin-esse, quoi, suivez un peu !) ramasse ne série d'items qu'elle utilisera u cours des combats suivants. Il st donc possible d'upgrader ses ersonnages, qui évolueront ainsi u cours du jeu. Néanmoins, le gros oint fort du jeu réside dans des raphismes extrêmement reussis, ui n'ont rien à envier aux neilleures productions des autres onsoles. Saturn's not dead !

Banana San

Le petit champignon rouge et blanc s'est transformé en Super Champi, genre pas cool. Mangez-moi ! Mangez-moi !



Une grenouille qui peut cacher bien des mystères.



Vous êtes haute comme trois pommes, mais ce n'est pas la première fois que vous croisez le fer.



L'histoire

Le roi-sorcier Vôgulodo a essayé de saccager le royaume, avec sa troupe de créatures malfaisantes. Mais la bonne et belle Reine Elfala, grâce à ses pouvoirs magiques et ses petits muscles, lui a foutu une bonne trempe et l'a emprisonné. Vingt-cinq ans après, ses copains sont bien décidés à le délivrer, pour recommencer à semer la panique-zé-la-dézolazion. Elfala étant morte, c'est une de ses trois filles, Gradorielle, qui va s'occuper du nettoyage. Elle empoigne son livre de recettes de cuisine (qui, accessoirement, dans le dernier chapitre, contient aussi des sorts magiques redoutables) et son épée de métal dur et froid, chausse ses petits brodequins en peau de monstres globuleux, et part au turbin !

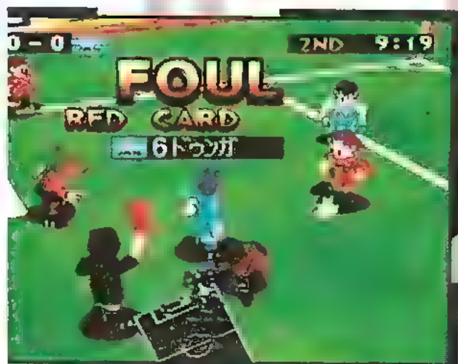


J-LEAGUE ELEVEN BEAT

EDITEUR	HUDSON
MACHINE	N64
SORTIE	24 OCTOBRE AU JAPON
DISP. EUR.	AUCUNE DATE ANNONCEE

Hudson a toujours eu des liens privilégiés avec Nintendo. Depui la disparition de Nec dans le monde des consoles, Hudson a beaucou investi dans le développement de titres pour la 64 bits de Nintendo Le résultat de ces efforts arrive aujourd'hui avec une simulation de football, J-League Eleven Beat.

J-LEAGUE ELEVEN BEAT



Une action pour le moins musclée !

C'est marrant comme il y a des genres qui excitent les éditeurs : tout à coup, au même moment, une floppée de jeux identiques débarque sur un type de console.
Eleven Beat est avant tout un jeu qui a été conçu pour être extrêmement facile à (j)ouer. Il n'utilise principalement (q)ue le 3D Stick, et les boutons A (e)t B. Le joueur a tout de même (a)ccès à toutes les techniques habi(tu)elles des joueurs de foot. Et il peut (m)ême doser la vitesse du ballon (e)nvoyé par un de ses joueurs, à l'aide (d)u 3D Stick.



Un jeu qui se veut rigolo

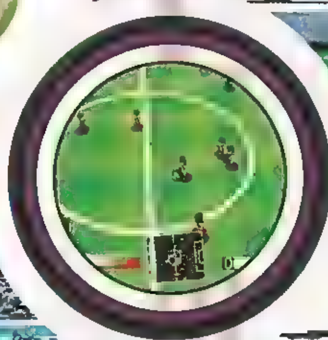
(C)ontrairement à des jeux concur(re)nts qui cherchent à représenter (le)s joueurs le plus fidèlement pos(si)ble, Eleven Beat vise avant tout (la) simplicité et la jouabilité. Le jeu (re)présente la plupart du temps les (fo)otballeurs vus d'assez loin, sous (la) forme de petits personnages mar(ra)nts et tout en rondeurs. Ils dis(po)sent, d'ailleurs, d'une série d'ani(m)ations rigolotes.
(L)e système de représentation choisi (pa)r Hudson est très simple. Les (jo)ueurs qui possèdent le ballon, ou (so)nt très proches, sont au centre (de) l'écran. Le terrain tourne autour (d')eux suivant la direction dans (la)quelle le porteur du ballon se (di)rige. Une petite carte du terrain, (en) bas de l'écran, tourne aussi sui(va)nt la direction dans laquelle avance (le) ballon. Un jeu très particulier qui (au)ra du mal à se faire une place face (à I)SS 64.







La caméra sait aussi se rapprocher des joueurs...





C'est maintenant un grand classique des jeux en 3D, mais 11 Beat comprend également sa petite fonction Replay.



Le moyen le plus sûr pour marquer : viser l'œil du gardien !

MOTHER 3	
EDITEUR	NINTENDO
MACHINE	N64
SORTIE	PAS DE DATE
DISP. EUR.	PAS DE DATE

Mother 3, avec Zelda 64, est l'un des deux jeux de rôle made in Nintendo pour la Nintendo 64. Ce sont même les deux premiers tout court !

MOTHER 3

Est-ce bien la source que vous cherchiez ?

Dans Mother 3, en cas de mauvaise rencontre, le joueur a le choix entre accepter le combat, auquel cas il entre dans le "Battle Mode", ou bien rompre le combat si l'adversaire est trop fort.

Si Zelda est plutôt orienté [illegible] et jouant un rôle capital, Mother 3 est un jeu d'aventure beaucoup plus traditionnel. Voici les dernières informations concernant ce jeu, qui, par le passé, n'a pas connu la diffusion et le succès de Zelda sous nos latitudes, alors qu'au Japon ce titre a également fait un carton dans ses versions précédentes.

Le monde de Mother est un univers étrange et onirique. Le tout reste cependant très cohérent au fil des épisodes, avec ses personnages, ses héros et son histoire, qui en est désormais à sa troisième édition. Comme pour toutes les

Un monde très particulier

su[illegible]nie, c'est le passage à la 3D temps réel. Est-ce que les programmeurs de Nintendo sauront garder l'intérêt et le rythme, bien particulier, de[illegible] en [illegible] développement, [illegible] il est trop tôt pour y répondre. R[illegible]

Lucas essaye de rompre l'encerclement de ces créatures de cauchemar...

Une nouvelle cartouche Saturn

Capcom commercialisera en même temps que X-Men vs SF, une cartouche que l'on connecte dans le slot d'extension de la Saturn. Cette cartouche rajoute 4 MB de RAM. Celle-ci ne modifiera pas le temps de chargement du jeu, mais elle évite de multiples chargements durant le niveau, et permet notamment de pouvoir bénéficier instantanément de son autre personnage, sans qu'il faille le recharger en mémoire.



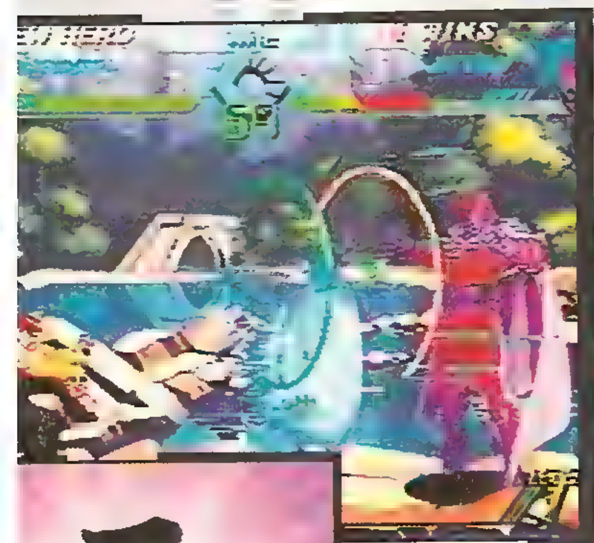


A tout moment, vous pouvez échanger des combattants. Par exemple, si votre perso actif est victime d'une combo dévastatrice...



street fighter

Un système de jeu par équipe unique



Les pouvoirs spéciaux des perso de SF ont été très largement revus et améliorés.



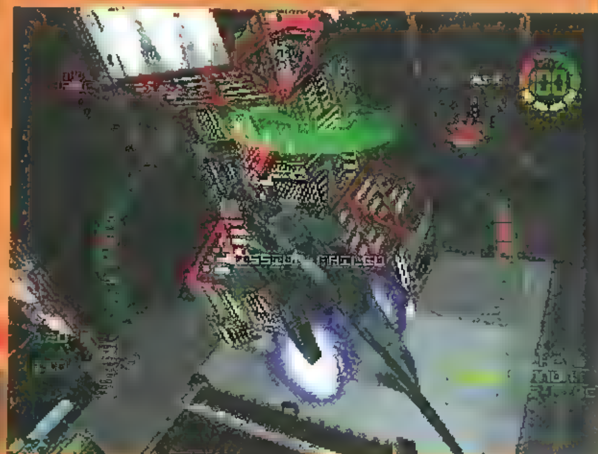
Akuma, et son "kanji" (celui du Ciel, du Paradis) fétiche.

G-POLICE ALERTE A MALIBU VERSION 2097

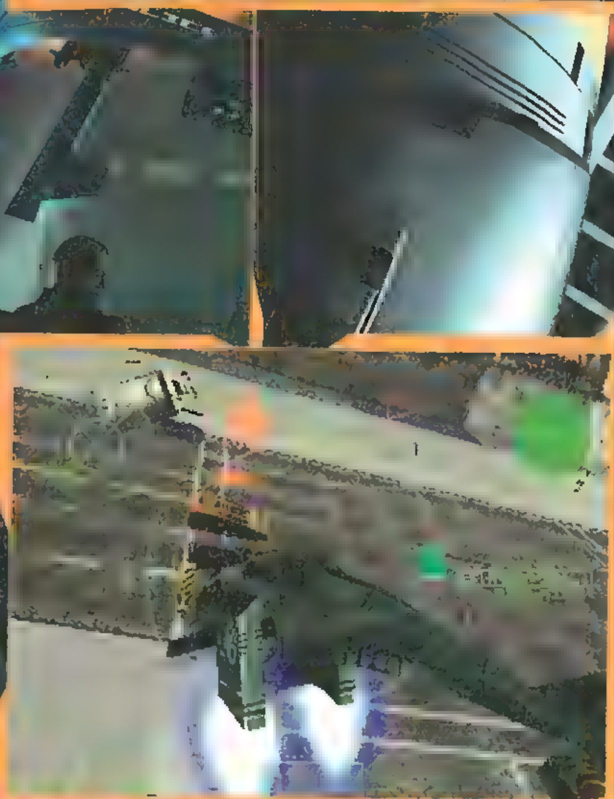


EDITEUR .... PSYGNOSIS
DISP. EUROPE .... NOV. 1997

L'un des titres sur lequel Psygnosis compte le plus (le développement simultané sur PC et PlayStation a coûté la bagatelle de 20 millions de francs) n'est autre que G-Police. Entre la simulation d'hélicoptère et le jeu d'arcade, G-Police propose aux amateurs de sensations fortes d'incarner un jeune militaire dont la sœur vient d'être assassinée. Ni une, ni deux, le meurtre ayant été camouflé en suicide (affreux, affreux !), il s'engage dans la G-Police, chargée de faire régner l'ordre dans les colonies (l'action se passe en 2097) pour enquêter et dénicher le coupable. Aux commandes d'un supercoptère, il récolte des indices tout au long d'une aventure hyper-longue et dangereuse. Deux CD, effets spéciaux à gogo, univers futuriste en 3D s'inspirant des mégalopoles de Blade Runner, les fans vont en avoir pour leur argent.











EDITEUR .... CORE DESIGN
DISP. EUROPE ..... OCTOBRE 1997

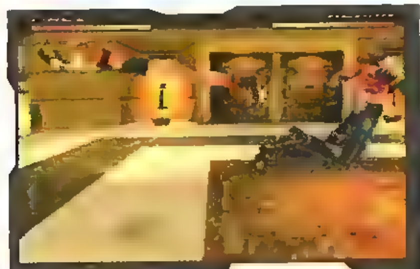
Fighting Force

Eidos annonce le grand retour des Beat'em all à progression, façon double Dragon, mais avec la 3e dimension ! Fighting Force sera-t-il aussi fun que l'étaient ses ancêtres? Vous vous souvenez peut-être de Double Dragon, Street of Rage, Shinobi et d'autres jeux d'action où le massacre à main nue de nuées d'ennemis était un véritable plaisir. Ces jeux ont eu leur période faste, mais ont un peu disparu au profit des jeux de voiture, de baston duel et autres softs exploitant la 3D à fond. Fighting Force tente de les remettre au goût du jour, tout en exploitant les nouvelles techniques 32 bits. 4 personnages sont à votre disposition, 2 femmes, 2 hommes (enfin, 1 homme et une brute des familles), qui traverseront 30 niveaux encombrés de costards vindicatifs. L'ensemble est en 3D, avec une liberté totale de mouvement. Et puisqu'on en est à parler mouvements, les quatre héros en ont bien sûr une tripotée, entre coups de poing, de pied, projections et autres utilisations d'armes ou d'éléments du décor, avec lequel l'interaction est très poussée. En bref, Fighting Force semble bien intégrer tous les éléments pour devenir une référence en ce domaine, si mal représenté sur nos chères consoles nouvelle génération.

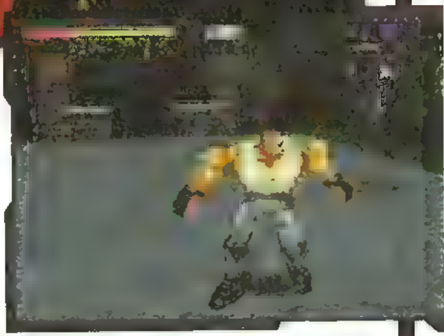












F I G H T I N G

Sega s'offre la french touch

S e g a

Après un E3 riche en découvertes de qualité, Sega continue à se dynamiser face au raz-de-marée Sony, et rachète des structures de développement européennes. C'est officiel, Sega vient de racheter l'équipe de développement française d'Adeline Software. On peut dire que c'est plutôt un bon coup, puisqu'il s'agit de dignes représentants du développement français qui sont responsables de titres comme Alone in the Dark, Little Big Adventure ou encore Time Commando. Composée d'une vingtaine de frappadingues du code, l'équipe a pris pour nom No Cliché, et se chargera dès à présent de développer des jeux sur les formats présents et futurs de Sega. Le Hérisson bleu signe ainsi le début du renforcement des structures de développement européennes (pour préparer la Saturn 2 ?), et les ch'tis français gagneront sans doute ainsi reconnaissance, gloire, fortune et femmes. Du moins, on le leur souhaite !



Ci-dessus: Frederick Raynal

ÉLEX

esprit ...quipe

...quipe qui a ...oppé Virtua Fighter 3 a ...cé une nouvelle version, ...elligemment ...ulée Virtua ...hter 3 Team ...ttle. Alors ...ss c'est ti ...ura d'neuf? ...ra possible ...e battre en ..., à la KoF, ...e qui reste ...'innovation ...re de cette ...ersion, les ...es étant la ... des rings, ...ouveaux mou... ...s pour cer... ... persos, et ...eilleur rap... ...t de forces entre tous.

ÉLEX

Riche idée

...ne sait plus ...ponsoriser : les concerts ...s événements ...ortifs "nor... , la PlaySta... est associée World Wrest... ... Federation, ...st-à-dire les ...teurs qui se ...utent sur la ...eule avec des ...stumes ridi... ... Sony spon... ...sera en effet 18 prochaines ...ontres de nos ...is les bêtes. ...est la grande classe !



Attendue pour Noël 98 au Japon, la Saturn 2 connaît son premie coup de théâtre avec l'abandon de la technologie 3Dfx. Joypad fait le point.

Saturn 2

La fin du projet Black Bel

Les spécifications de la Saturn 2 sont à peu près arrêtées. Elle serait bâtie autour d'un processeur SH-4 d'Hitachi (la Saturn actuelle utilise deux processeurs SH-2) et bénéficierait d'une grande capacité mémoire (environ 10 Mo). Il y avait jusqu'ici désaccord pour l'élément clé de la bécane : la puce 3D. Sega of America proposait le projet Black Belt, utilisant une puce faite par la société 3Dfx, le standard actuel pour les jeux 3D sur PC. Mais les équipes de Sega Japon viennent d'imposer leur projet Dural utilisant la technologie Highlander de Power VR, le grand concurrent de 3Dfx. Un doute subsiste encore sur le lecteur : la Saturn 2 adoptera-t-elle le nouveau format DVD-Rom qui permet de stocker bien plus de données qu'un CD-Rom classique? Côté système d'exploitation, le géant du jeu utiliserait les normes de Windows sur PC, pour faciliter la programmation sur PC et sur Saturn 2. En attendant, Sega soigne les programmeurs. En Europe, une dizaine de sociétés de développement devraient recevoir le kit de développement dans les prochains mois. La guerre des consoles de la prochaine génération est déjà commencée!



On parle de plus en plus de Virtua Fighter 3 comme premier jeu de la Saturn 2. La version Saturn serait-elle abandonnée?

La prochaine Saturn adoptera des technologies venues du PC

L'avenir de la Saturn en question

Officiellement, tout va bien pour la Saturn. La nouvelle politique de Sega est la suivante : "Nous ne serons jamais numéro 1 sur cette génération de machine, mais nous voulons que les acheteurs soient contents de leur investissement". L'idée est bien sûr d'éviter de renouveler le plantage du Mega CD et de la 32X, vite sortis vite oubliés. Reste à voir ce que deviendront ces promesses en 98 lorsque toutes les équipes de développement seront concentrées sur la prochaine machine.



Les puces 3D de Power VR permettent de belles choses comme ici Ultimate R@ce de Kalisto. Le chip adopté sur Saturn 2 serait plus avancé que celui disponible à l'heure actuelle sur PC.





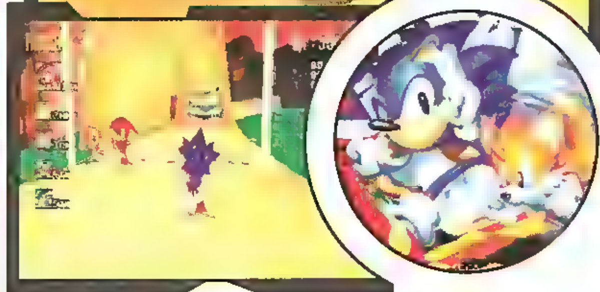
EDITEUR .... SEGA
DISP. EUROPE .... OCTOBRE

Sonic R

U nouveau Sonic, mais qui cette fois ne se contente pas de vous servir une soupe réchauffée comme le Sonic Jam, et propose un véritable jeu 32 bits ! Sonic et ses amis Tails Knuckles Ami - et même l'infâme Robotnik - sont tous réunis à l'occasion d'une course amicale qui traverse le monde de Sonic, peuplé de petits animaux et, surtout, de reliefs incroyables et de décors de toute beauté. Bien qu'étant une course "à pied", Sonic R propose des vitesses hallucinantes et une réalisation assez extraordinaire, dont le niveau atteint plus ce que l'on a l'habitude de voir sur Nintendo 64 que sur Saturn. Dans la version que nous avons eue, seul un circuit était disponible mais celui-ci nous a déjà permis de nous rendre compte qu'il est possible de se déplacer réellement où on le souhaite, promettant des tonnes de passages secrets et de raccourcis. L'attente sera fébrile!







DJ SEGA

Sega of Américain a débauché deux "grands" DJs, Commander Tom et DJ Mars, pour réaliser un mix dance de la musique du jeu Fighters Megamix sur Saturn. Titre de la zik : "Fighters : The Sega Project". Mais là, il s'agit d'un gros projet : radios branchées, clubs de dance à la mode, diffusion sur le net, et évaluation du titre par une soixantaine de DJ de Los Angeles contribueront à en faire un véritable hit. Ça bouge chez Sega !



TÉLEX — Le Netlink xiste...

a organisé 15 août un tournoi spécial, le "Super Net ournament", pour le 1er nniversaire Netlink au on. La comition s'est déroulée sur le jeu Decathlete. ega annonce ailleurs de eaux titres jouables en réseau. Et nous, c'est quand qu'on eut jouer ?

TÉLEX — 's rock

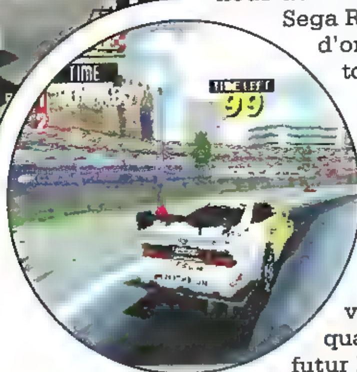
Sega, non content de s'adjoindre s meilleurs s mondiaux, annoncé que ll Cunniff, hanteuse du pe Luscious Jackson, serait la voix de aura Lewis, héroïne virtuelle emy Zero. Le sortira en octobre.

Sega Touring Car



EDITEUR .... SEGA
DISP. EUROPE .... NOVEMBRE





On le tient peut-être enfin notre nouveau jeu de caisse à la hauteur de Sega Rally sur Saturn ! Rapide, beau et dance, c'est Touring Car ! Sega Touring Car fut un bide monumental en arcade où seuls quelques aventuriers ou ceux qui pouvaient jouer gratos s'y aventurèrent. Conscient que la jouabilité de ce jeu était défaillante, Sega a donc complètement repensé la chose avant de la convertir sur la Saturn, afin de nous donner un jeu plus proche de Sega Rally que du Touring Car d'origine. Là, le résultat est tout simplement splendide. Beaucoup de bugs, bien sûr (le jeu que nous avons vu n'était fini qu'à 40 %), mais surtout une vitesse hallucinante et une gestion d'inertie des véhicules assez extraordinaire. Quatre véhicules à choisir pour quatre circuits délirants. Un futur hit assurément.

Duke Nukem 3D



EDITEUR SEGA
DISP. EUROPE OCTOBRE

Boum badaboum. Ça pète au pays des Saturn avec ce best-seller du PC qui arrive enfin chez nous ! You're Gonna Die Baby ! Duke est un gars que tout le monde connaît pour avoir été le meilleur doomlike sur PC l'an dernier. Et bientôt, Duke sera connu pour être le meilleur jeu de style sur Saturn, assurément. Les premières impressions de l'E3 se confirment sur ce produit, qui promet de devenir un grand hit grâce à ses nombreuses armes (près d'une dizaine !), ses niveaux très vastes et sa réalisation d'enfer ! A noter que la version Saturn devrait être identique à celle du PC. L'histoire du jeu est plutôt super simple puisqu'il s'agit de voyager dans de très vastes niveaux et de trouver de super armes pour tuer un maximum d'enhemis. En effet, les extraterrestres ont envahi notre monde et seul le beau Duke peut nous sauver. Oh ! Duke ! Un titre à attendre la bave aux lèvres et qui devrait sortir simultanément sur PlayStation. D'ailleurs, la version Sony sera intégralement traduite en français. Fini les phrases du genre "Hail to the King Baby" ou "You're Gonna Die Baby"...





FINAL FANTASY 7	
EDITEUR	SQUARESOFT
MACHINE	PLAYSTATION
DISP. EUR.	NOVEMBRE 97 EN FRANÇAIS

Un des plus beaux jeux de rôle de tous les temps arrive enfin en anglais, puis en français sur PlayStation. Une attente de longue haleine qui prend fin, ça fait toujours plaisir !

Final Fantasy 7

quaresoft, vous connaissez. Final Fantasy 7, aussi. Allez, admettons que certains d'entre vous ne savent pas encore de quoi il s'agit. FF7 est un RPG, dans lequel vous incarnez une équipe de per- ages entraînés dans une aven- riche en rebondissements. combattrez, progresserez, uvrirez les secrets d'un monde tesque (semi-médiéval, semi- iologique) et vous emparerez ésors inestimables. Les décors F7 sont innombrables, magni- s, et le système est celui qui le succès de la saga : com- surprises à grands renforts de èges et découverte de conti- entiers sur une carte en 3D ute beauté... Un jeu que uns qualifieraient de parfait. remment, la version française ra pas censurée, et elle serait e exemptée de certains défauts me les combats trop nom-). Pour ce qui est du scéna- héros, Cloud, ancien soldat e, se retrouvera embarqué des opérations terroristes e groupe Avalanche, contre nra Inc., une corporation res- ble de nombreuses dégra- ns de l'environnement. ons terroristes en attaques acteurs, ils se feront devan- ar un personnage énigma- très puissant, et découvri- ne antique race et un monde ... Des mini quêtes et des eox, comme une course à où l'élevage d'autruches appe- occobos interviendront régu- ent, de même que des ciné- ues nombreuses et d'une é irréprochable... 3 CD de nheur que nous attendons mpatience !



Certaines scènes sont des jeux à elles seules, comme cette course poursuite.

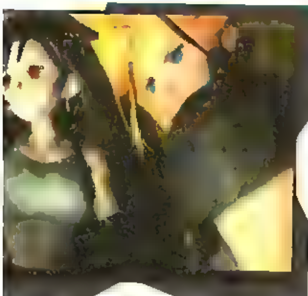


Se balader sur cette carte en 3D et découvrir le monde est un plaisir qui sait se faire attendre !





Les effets des sortilèges et des invocations sont parmi les plus impressionnants jamais vus sur PlayStation.



LA MORT DE LA M2




La rumeur courait depuis quelque temps à Tokyo (voir JoyPad 66). Elle est désormais officielle : Matsushita abandonne son projet de console de jeu utilisant la technologie M2. A la trappe les 100 millions de dollars dépensés en 1995 pour racheter la technologie à 3DO et les efforts de Warp ou Studio 3DO pour réaliser les premiers jeux sur ce format ! Toutefois, la technologie pourrait subsister sous forme de borne d'arcade ou être utilisée dans des produits multimédias grand public comme la télé interactive. On sauve la face comme on peut !

de la M2



World Championship Racing, présenté dans Joypad 66, est quasiment terminé mais vous n'y jouerez jamais... ou alors peut-être uniquement dans une salle d'arcade.



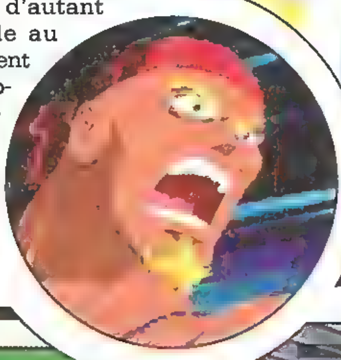


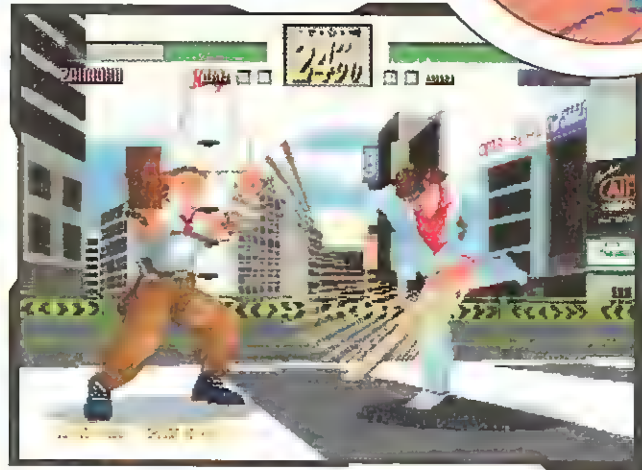
EDITEUR .... SEGA
DISP. EUROPE .... OCTOBRE 97

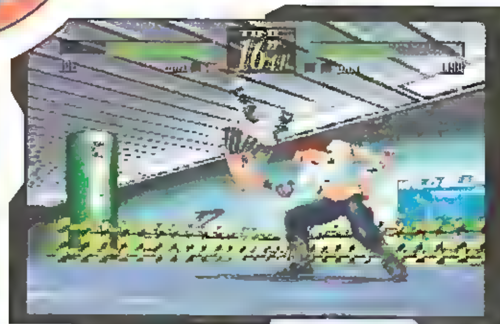
Last Bronx

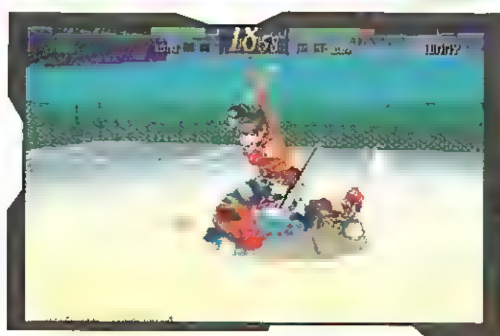
Violent, très violent. Et en haute résolution, qui plus est. Voila un titre à surveiller de très près. Last Bronx, c'est l'histoire des bandes de racailles de Tokyo qui se battent entre elles pour savoir qui va régner sur la ville. Ici, donc pas de combat dans les règles martiales, on se latte à coups de bâton, de nunchaku, de saï ou de tong-fa. On ne résiste pas au désir de vous en montrer encore quelques images, d'autant plus que le jeu est déjà disponible au Japon , pour ceux d'entre vous qui auraient une console jap. Est-il nécessaire de rappeler que le jeu comprend huit personnages, qu'il tourne en haute résolution et que les effets d'inertie des personnages sont extrêmement bien réussis? Non, et maintenant il ne reste plus qu'à attendre...

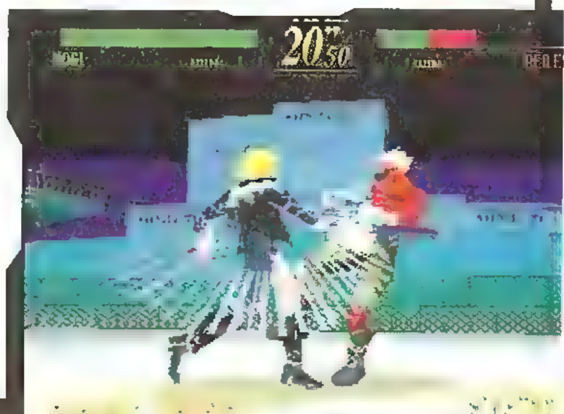












La Game Boy

Reine insoupçonnée

Alors qu'on s'arrache les Play Station, qu'on périt d'attente pour les nouvelles technologies, que le 32-bits bat son plein, la petite portable de Nintendo et ses quatre niveaux de gris continue le carton. La production passera de 900 000 à 1 million par mois, pour suivre une demande toujours aussi pressante.



ÉLEX

...ls nous envahissent !

...veux parler Schmürtz 64 bits : la ...ine est là, jeux aussi maintenant les équipes % frenchies ent le pied l'étrier : re Adane et son équipe wer & Magic . Nutz pour ux qui s'en iennent) se ent dans la ogrammation ! Espérons qu'ils nous oduiront un n petit hit s familles.

ÉLEX

...monde du jeu

...e salon "Le ...nde du jeu" onsacré aux x (vidéo ou se tiendra aris, porte antin du 31 ctobre au 2 vembre pro- n. Bien que jeux vidéo seront screts, les joueurs raient sans te se lais- tenter. La ation, mais ans Eve, ça donne ça.

Les zooms sur les jeux américains et japonais disponibles dans vos magasins d'importation.

MAINTENANT ET AILLEURS

Le jeu du mois

TIME CRISIS





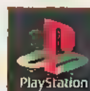


Jeu d'arcade, jeu de tir, Time Crisis arrive avec son GunCon signé Namco. Un Gun noir soigné pour un jeu explosif qui, contrairement à deux autres excellents produits Square, se comprend parfaitement. Pas besoin d'être un maître en japonais pour faire un carton sur tout ce qui bouge. Il suffit de faire un stage à l'armée pour s'en convaincre. (Page 68)



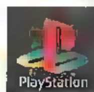


SAGA FRONTIER

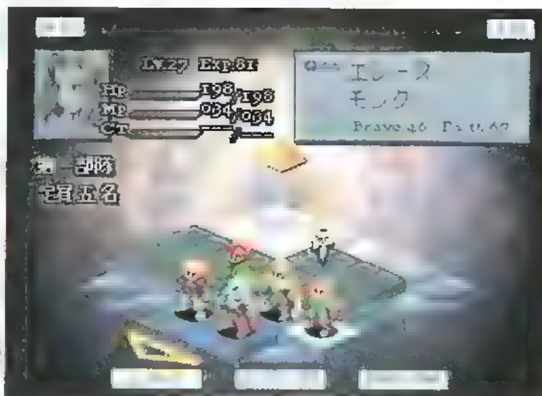


Le jeu japonais est ici de rigueur. Mais à cœur vaillant, rien d'impossible ! Seulement, Saga Frontier n'est pas à la hauteur d'un FF VII, même si SquareSoft se cache derrière ce titre. Une petite déception qui nous fera d'autant plus apprécier FF VII, nettement meilleur. (Page 70)

FINAL FANTASY TACTICS



Jeu de stratégie reprenant l'univers de Final Fantasy VII (qui arrive chez nous, voir les News européennes), Final Fantasy Tactics aura manqué de peu la place de jeu du mois. Dommage qu'il soit en japonais et que, du coup, on n'en comprenne pas toutes les subtilités... (Page 72)



Nos zooms font aussi peau neuve. Un peu comme un papillon américano-japonais tout frais sorti de son cocon. L'occasion pour la rédac de se sentir d'humeur bucolique. Aujourd'hui d'ailleurs, nous avons planté des rosiers juste en bas. Ça n'a qu'un lointain rapport avec le jeu vidéo, mais on s'est dit que ça vous ferait plaisir de le savoir. Juste comme ça. On pourrait aussi vous parler des aventures de Kendy et de son psychiatre, mais ça ne serait pas forcément passionnant. Alors, on va vous parler de jeu vidéo. C'est moins original... Alors voilà, ce mois-ci Namco et Squaresoft, rien que ça, reviennent sur les devants de la Cène, comme dirait le Christ. On espère de prochaines sorties en Europe de ces petites merveilles de jeu. Kendy en parle d'ailleurs sérieusement à son psy.

EDITEUR . . . . NAMCO
DISPO. EUROPE . . . NOVEMBRE 97

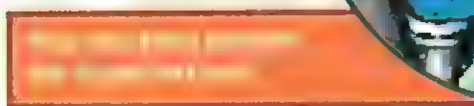
PlayStation

TIME CRISIS

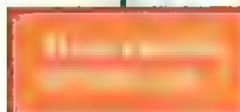












Gros succès d'arcade, Time Crisis bénéficiera-t-il du même accueil sur console ?



En général, les femmes sont sources de problèmes. Time Crisis confirme la règle en vous proposant ni plus ni moins de sauver votre copine des griffes d'un terroriste qui vous en veut d'être l'espion le plus classe du monde. Vous devrez trouer la peau à toute une armada de sbires avant d'atteindre le haut du clocher où se trouve votre dulcinée, sans quoi, vous seriez contraint de chercher une autre personne pour jouer au scrabble.

L'arcade en plus laid...

Tiré de l'arcade, TC se joue avec le GunCon, un pistolet en plastique à infrarouge qui est d'ailleurs très précis. Un menu apparaîtra avant que le jeu ne se charge afin que vous puissiez calibrer le pistolet selon votre convenance. Vous retrouverez les niveaux originaux de l'arcade, ainsi qu'une mission inédite qui vous plongera au cœur d'un hôtel de luxe. Le mode "Time Attack" n'a pas été oublié non plus et il vous proposera de ne pas décéder par balles, mais

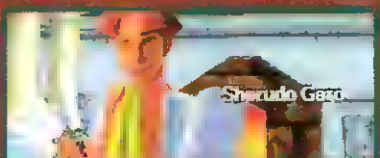
Un casting prestigieux



héros de base et sa coupe de cheveux insupportable



Elle est la cause de tout ce cirque



Stéphane Leclercq (notre directeur graphique) dans toute sa splendeur



Le MÉCHANT à abattre

de jouer contre la montre. Il est dommage de constater que la version console a perdu en finesse graphique comparée à sa grande soeur de l'arcade. Si vous faites abstraction de ce détail, vous pourrez tout de même prendre votre pied sur ce soft, qui je vous le rappelle, vous aura coûté environs 700 francs en import...

Kendy

NOMBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : Shooting Game
SAUVEGARDES : Non
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : 8
DIFFICULTE : Moyenne
SPÉCIAL : Utilise le GunCon
EXISTE SUR : Arcade

85%


Ce boss aime le carnaval de Rio


Il faudra vous farcir ces infirmiers du futur !

Le Time Attack

Vous pourrez sélectionner directement votre stage dans ce mode. Le but de la manoeuvre sera de liquider le plus rapidement possible vos ennemis, car le temps jouera contre vous.



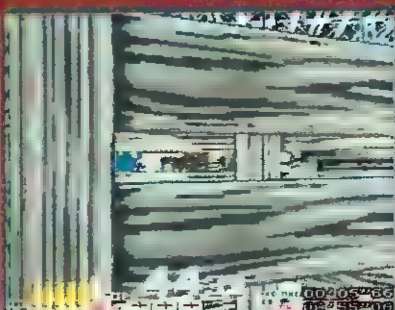


Un classement apparaitra en cas d'échec

L'art de se planquer

Comme vous n'êtes pas du genre intrépide, vous pourrez vous cacher et recharger votre pétoire en même temps. La fourberie en temps réel quoi.





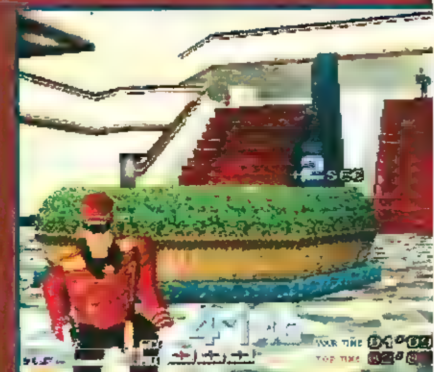
TIPS

Une fois sur ce menu, tirez une salve hors de l'écran pour vous mettre en difficulté "Easy". Surtout, ne culpabilisez pas...



Une mission inédite

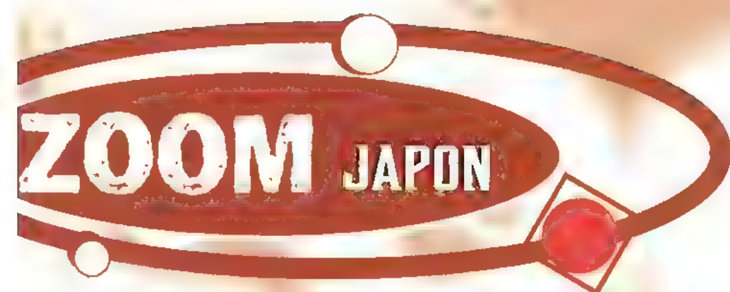
Rien à voir avec le jeu original, cette mission un peu courte aura le mérite de vous dépayser.











EDITEUR . . . . SQUARESOFT
DISPO. EUROPE . . UN VOLUNTEER?

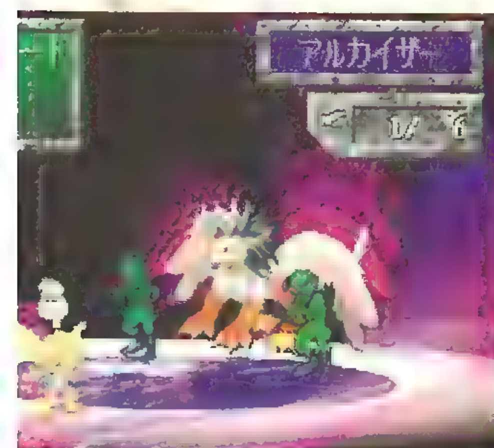


SAGA FRONTIER



SquareSoft ce n'est pas seulement FF7 ! Mais Saga Frontier ne tient pas ses promesses et beaucoup vont être déçus. Dommage, le jeu était attendu.









Après le succès foudroyant même en France de FF7, bien normal que tout le monde se jette sur Saga Frontier, qui était supposé être au moins aussi fort ! Mais même les spécialistes sont déçus par la fidélité de Saga Frontier aux précédents volets de la saga... euh "Saga". Car contrairement à Final Fantasy, Saga (ainsi que ses suites titrées "Romancing Saga" et donc "Saga Frontier") n'est pas un RPG d'approche facile pour le grand public. Pour commencer, sachez que le jeu ne comprend aucun système de points d'expérience (XP). C'est au fur et à mesure des combats qu'aléatoirement vous verrez des caractéristiques augmenter. Quant aux robots, ils n'augmentent que d'une seule manière : il faut leur acheter sans cesse de nouveaux équipements. Ce principe, génial sur GameBoy, frise ici l'irresponsabilité quand on voit parfois certaines absurdités dans le jeu. La plus fréquente, c'est d'avoir sauvegardé devant un boss trop puissant, et de ne pas pouvoir repartir se faire de l'expérience pour espérer le battre. C'est bien dommage, car les 6 scénarios différents offrent pourtant une durée de vie très honorable à ce jeu. Et même si le système sans XP n'est pas toujours pratique, il a au moins le mérite d'être original et de permettre quelques magouilles, notamment avec les mélanges de races (prendre une équipe avec humains, monstres et robots est souvent payant), qui permettent d'avoir des pouvoirs vraiment complémentaires. Mais pour tout saisir, il faut aussi comprendre le japonais ! Pour amateurs uniquement.

NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : RPG
SAUVEGARDES. BLOCS : 2

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : Illimités
DIFFICULTÉ : Difficile

84%

Un terrible adversaire que ce géant qui apprend chacune de vos attaques pour ensuite pouvoir parfaitement les éviter !





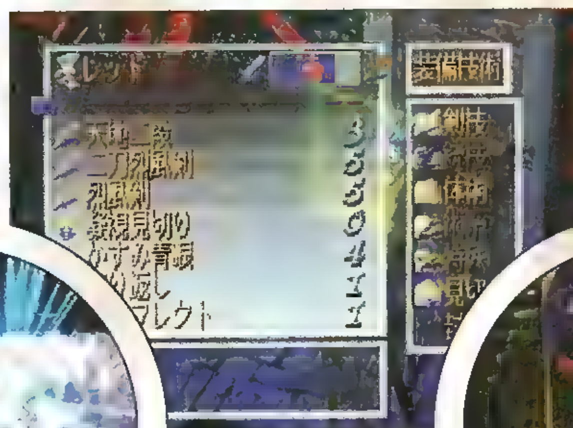
Lors de vos déplacements sur la carte, vous évoluez sur un plan fixe sous forme d'un tout petit personnage.



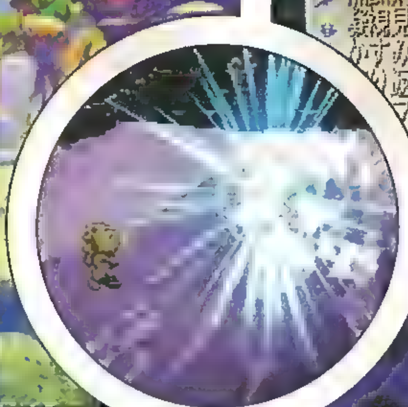
Dans cette serre se cachent de redoutables insectes géants.

C'est sur cet écran que le joueur choisit dans lequel des six scénarios il va vouloir se lancer.





Vous êtes ici dans le menu des techniques de combat.



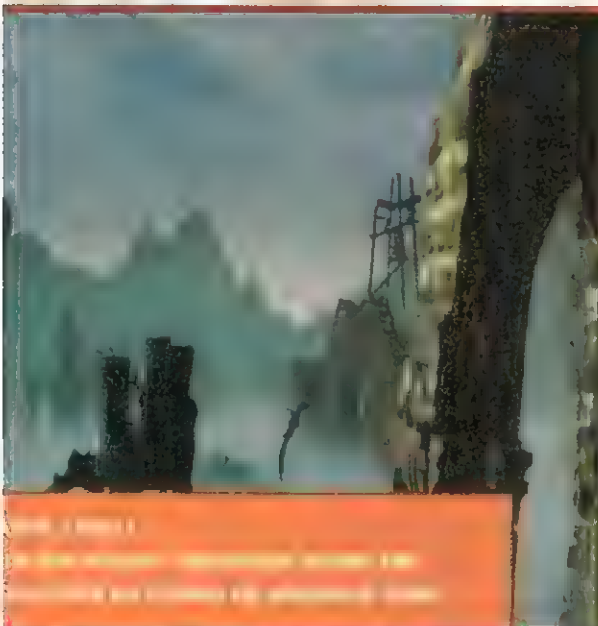






EDITEUR .... SQUARESOFT
DISP. EUROPE ..... MI-98?

PlayStation







Associez deux des plus
osses boîtes de RPG de
Terre, et hop, cela vous
nne FF Tactics. Euh...
vous parlez japonais
couramment?

INAL FANTASY TACTICS

Il n'existe que 2 sociétés qui, au Japon, font vraiment de l'ombre à Square au niveau des ventes de RPG. La première, c'est Enix et sa série de Dragon Quest. La seconde, c'est Quest avec la série des Ogres. Vu que Quest, malgré son succès, n'était qu'une petite société, Square s'est payé une grosse part de son équipe et lui a commandé un produit estampillé Final Fantasy, où l'on retrouverait les qualités d'Ogre Battle. Et c'est dans ce fabuleux jeu de stratégie-RPG que vous allez pouvoir utiliser tous les monstres, objets et classes de personnages habituellement disponibles dans Final Fantasy. Pour commencer, vous avez une petite troupe d'apprentis aventuriers, qui au fil des combats vont gagner des niveaux d'expérience et pouvoir exercer d'autres professions, comme magicien ou archer. Puis, selon leur orientation, ils pourront plus tard changer pour invocateur, moine-guerrier, ninja. Au total 18 métiers, plus quelques-uns de cachés. Mais le plus intéressant dans ce jeu, c'est certainement le fait de pouvoir changer de métier sans changer ses capacités. Car comme dans le système de FF5, si votre personnage est un chevalier, il gagnera en combat des "Job Points", qui lui serviront une fois la bataille finie à acheter des capacités de chevalier. Ajoutez à cela le fait de pouvoir en plus enrôler des monstres dans votre équipe, une réalisation sans failles et une

musique sublime, vous obtenez un jeu qui mérite 96 %. Sauf que là, il est tout en japonais et TRES complexe. Je ne le conseille donc qu'aux spécialistes, même si l'on peut finir le jeu sans connaître le japonais, mais en ratant pas mal de trucs. Un jeu sublime quoi qu'il en soit.

NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : RPG
SAUVEGARDES : 1 BLOC
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : ILLIMITES
DIFFICULTE : DIFFICILE

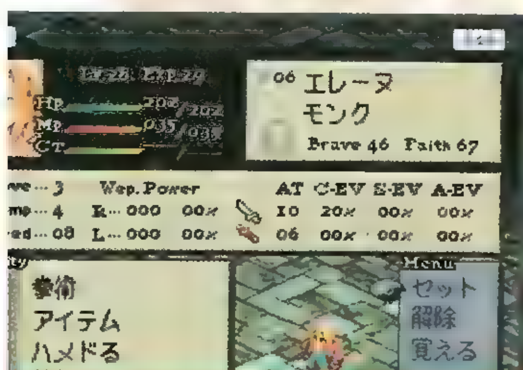
88







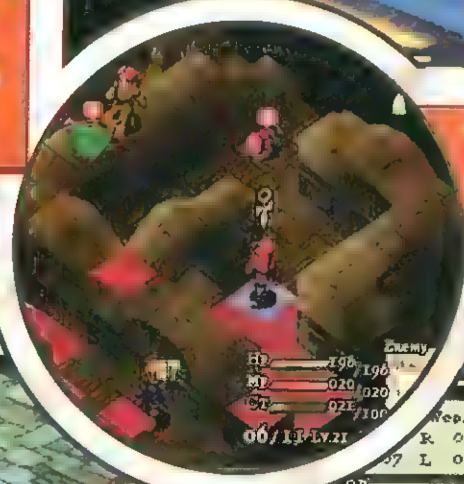
PlayStation only

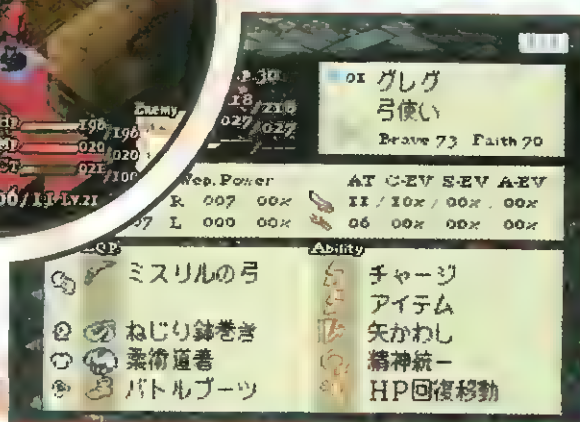


















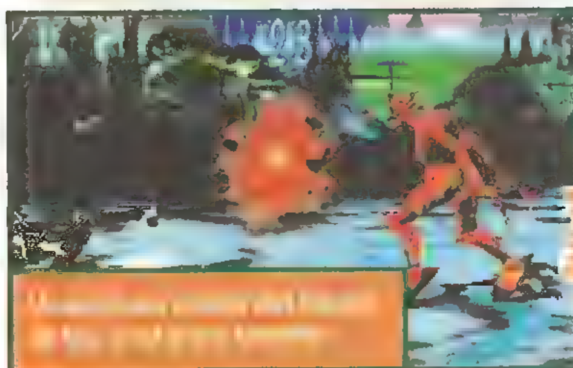
EDITEUR . . . . VIC TOKAI
DISPO. EUROPE . . . NOVEMBRE 97

DARK RIFT





Hélas, après War Gods vint Dark Rift. A croire e la Nintendo 64 n'aime pas la baston...



Après le très éblouissant War Gods (synthèse de tous les faux jeux de baston), c'est au tour de Dark Rift de faire son entrée triomphale dans la logithèque très limitée de la N64. "Dark Rift, meilleur jeu de l'univers" : Info ou Intox? Intox ! Graphiquement très sombre, Dark Rift n'atteint pas des sommets en matière de design des combattants. Du coup, le jeu souffre d'un manque de charisme évident au niveau des personnages qui, tous sapés avec mauvais goût, ne facilitent pas la digestion du jeu. Même avec des animations rapides et fluides, les combats se résument plus à des combos hasardeuses qu'à l'élaboration d'une tactique de combat comme dans un Street Fighters Ex par exemple. Et puis, huit combattants seulement dans un jeu conçu en 1997, c'est un peu "just" comme dirait Van Damme...

Triste à mourir

L'ambiance de jeu est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire fade. L'univers sonore se résume à des bruits de coups de poing,



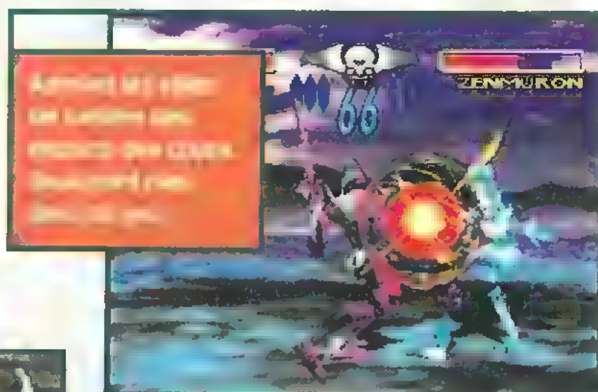


mélangés à des sons de synthétiseurs pour les coups spéciaux. De plus, les musiques sont fantomatiques, voire absentes dans certains stages. En fait, cela m'étonnerait que les programmeurs aient sciemment voulu concevoir un jeu de baston de type "New Age"... Car il plane dans ce jeu une véritable ambiance de mort, qui possède la particularité de vous plonger inexorablement dans les bras de Morphée. A moins d'être décidément un bourgeois (600 francs environ en import...), je vous conseillerais donc de patienter jusqu'à la sortie de Mace the Dark Edge pour obtenir un soft de baston plus abouti.

Kendy

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2	CONTINUE : Infinie
GENRE : Baston des fonds marins	DIFFICULTÉ : Moyen
SAUVEGARDES : Oui	SPÉCIAL : [illegible]
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3	EXISTE SUR : Rien d'autre

65%





Enfin un somnifère bourgeois à 600 francs !

Les Boss, des gars sympas !


Sonork est un invalide du futur : il possède une jambe bionique.

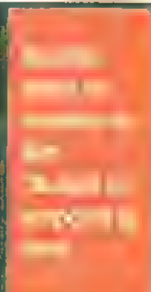

Surnommé "court-sur-pattes", Demitron est un véritable tyran !

Un mode "practice" judicieux...

Vue la maniabilité étrange des coups spéciaux, cette option vous sera plus qu'indispensable. Vos actions s'afficheront à l'écran pour vous aider à élaborer des [illegible]







Toutes les sort

...n une rentrée digne de ce nom ! ...t un tsunami, un raz de marée ...eux vidéo ! Le Japon n'est ... épargné, bien au contraire. ...mmage cependant pour les ...urs francophones, qui trou... ...ont de nombreux jeux d'aven... ...e... en japonais ! Quand on ...e on ne compte pas, alors...



Zero4Champ Doozy-J Type-R

Vous voilà dans la peau d'un horrible adolescent qui se prend pour le dieu de la route. "Cool, enfin un nouveau jeu de bagnoles potable sur Saturn?" commence à supputer Traz au moment où je m'empare à mon tour de la boîte, pour me rendre compte avec effroi qu'il s'agit d'un "Zero4Champ" de plus (2 sur Nec, 1 sur Md, 2 sur Sfc et 1 sur Ps). Revenons à notre horrible adolescent qui, comme dans tout bon Zero4Champ, nous fait partager notre temps entre un jeu d'aventure nul où il faut draguer tout ce qui bouge et un jeu de course médiocre qui consiste à griller un adversaire au démarrage et c'est tout.

08% EDITEUR : MEDIA RINGS CORP
SORTIE EUROPEENNE
BONNE NOUVELLE : NON



Slayers Royal

L'un des dessins animés les plus populaires de ces trois dernières années



entame une carrière remarquée dans les jeux vidéo. Narrant les aventures hilarantes de Lina Inverse, jeune magicienne aventurière, le jeu ne pouvait que se dérouler à la manière d'un jeu de stratégie médiéval. Entrecoupé de nombreuses scènes animées, ce jeu à la gestion un peu surprenante (une seule et unique action par tour), mais aux graphismes extrêmement réussis et colorés ravira les fans du dessin animé et de jeux de stratégie, s'ils comprennent le japonais.

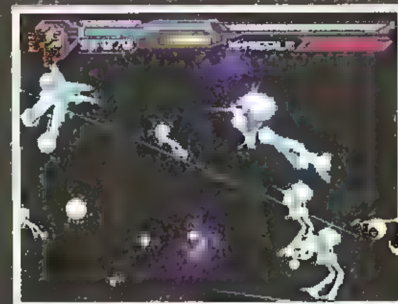
80% ED[illegible] : KADOKAWA SHOTEN
SORTIE EUROPEENNE
DRAG SLAVE !



Macross Ai Oboeteimasuka ?



Pour fêter les 15 ans de Macross (Robotech chez nous), rien de tel que de pondre un shoot'em up très moyen entrecoupé de scènes animées superbes, elles. L'intérêt du jeu réside essentiellement dans le fait de pouvoir piloter l'appareil qui a rendu la série célèbre, à savoir la Valkyrie, engin pouvant se transformer en trois véhicules différents. Le jeu est de toutes façons tellement confus que cela ne sert à rien, et il suffit d'attendre les ennemis et de tirer des salves de missiles à tête chercheuse pour traverser sans encombres la plupart des niveaux.



70% EDITEUR : [illegible] WEST
SORTIE EUROPEENNE
OUI OUI...



Arc The Lad : Monster Game and Casino Game

Alors voilà, si jamais vous n'avez pas du tout de sauvegardes du jeu Arc The Lad 2, ce n'est même pas la peine d'espérer pouvoir jouer à ce jeu. En effet, le but avoué de ce produit, c'est tout simplement de pouvoir exploiter les sauvegardes d'Arc 2, un jeu où l'on pouvait capturer des monstres pour en faire ses amis. Dans Arc The Monster, on vous propose de reprendre ces monstres, de les entraîner et de les faire se battre contre d'autres gérés par la



...s japonaises et US

console ou contre ceux de vos amis. On vous permet aussi d'échanger des armes et des monstres entre plusieurs sauvegardes d'Arc 2, permettant un nombre de magouilles incroyable. Le jeu de casino, bénic est un poker zarbi et deux-trois roulettes. Uniquement pour les fans d'Arc The Lad.

70% ED. : SONY COMPUTER
SORTIE EUROPEENNE :
CONTRAIRE DE OUI



Langrisser 4



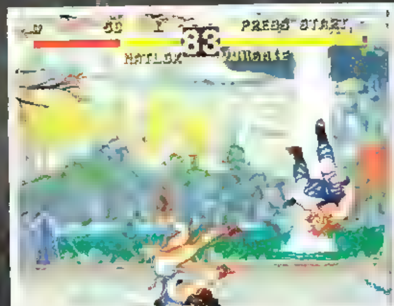
Passé l'introduction très biblique, une jeune fille limite poupouffe de jeux érotiques vous demande comme dans le 3 vos traits de caractère, qui serviront à forger votre personnage. Et après, et bien cela devient un jeu de stratégie pure, aux graphismes très enfantins mais exceptionnellement fins. On notera un mode de combat bien meilleur et surtout bien plus beau que dans le 3, où il était catastrophique. Pour le reste, les éléments propres à la série des Langrisser sont tous là. Personnages très charismatiques, scénarios échevelés, pouvoirs variés et classes de personnages nombreuses. Un grand classique... entièrement en japonais !



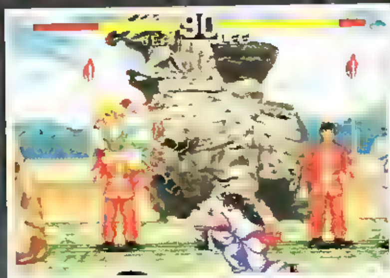
70% EDITEUR : MASAYA
SORTIE EUROPEENNE :
ALLONS...



Fighter's History Impact



Après avoir inséré une cartouche de RAM, dont le seul but semble d'augmenter le prix de ce "jeu", on découvre un français du nom de Jean-Pierre, limite fofolle, qui se bat en collants de danse et lance des roses à ses adversaires. Son ennemi, un gros Mongol qui crache du feu, se frotte son ventre huileux et part d'un rire gras. Les autres combattants ne sont quant à eux guère mieux. Les musiques sont sponsorisées par Bontempi. De la baston manquée.



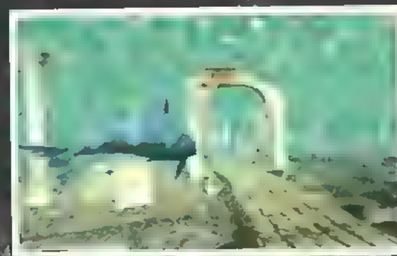
23% EDITEUR : SEGA
SORTIE EUROPEENNE :
ÇA ME FERAIT MAL



Depth



Prudence ! Depth n'est pas vraiment un jeu et n'a de commun avec Ecco que le dauphin ; cependant, en cherchant bien, puisqu'il faut lui coller une étiquette, disons en toute simplicité qu'il s'agit d'une sorte de... cyber-aquarium-techno-trans-new âge ! Le concept est pour le moins original : vous devez monter des sortes de clips dans lesquels un dauphin évolue de façon pré-calculé, puis habiller vos séquences vidéos de musiques "techno-planantes" que vous composerez à votre gré à partir de patterns pré-enregistrés ! Sans conteste possible, Depth décroche haut la main la palme du soft le plus zarb du mois. A réserver aux maniaco-dépressifs en quête de sérénité et aux scientologues ! Un produit très ciblé quoi...

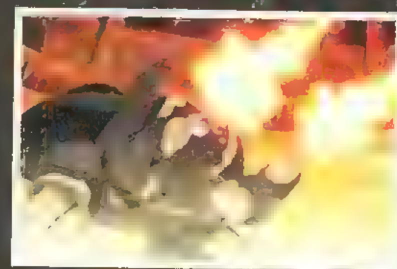


70% EDITEUR : NAXAT S
SORTIE EUROPEENNE :
PAS TROP NECESSAIRE !

Ghost in the shell



Tiré de la magnifique œuvre cyberpunk de Shiro Masamune, Ghost In



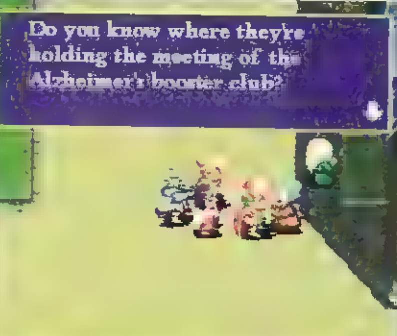
The Shell vous place aux commandes de ces fameux tanks futuristes ressemblant à des crabes et portant le nom barbare de "Futchicoma". A l'instar de Ace Combat, vous devrez effectuer une flopée de missions particulièrement variées et dangereuses. Le pilotage de votre engin de mort est loin d'être inintéressant et il exploite à merveille la "full 3D" : votre crabe cybernétique peut grimper le long des structures tout en continuant à shooter ses adversaires. L'animation est dynamique et fluide, les graphismes rendent fidèlement la froideur tech-nologique de l'univers imaginé par Masamune et les briefings intègrent de nombreuses séquences animées d'une qualité exceptionnelle. Une bonne surprise donc... à réserver toutefois aux fans de Shiro et de cyber

85% EDITEUR
SORTIE EUROPEENNE
FIN 97

Albert Odissey



Enfin du RPG en anglais à se mettre sous la dent ! Le problème, c'est qu'il est un peu vieux, et que du coup, le coté technique en prend un coup. La 3D en extérieur est carrément craignos, et les temps de chargement entre les combats sont un peu pénibles, même s'ils ont été raccourcis par rapport à la version japonaise. Albert Odissey tiendra le joueur environ une trentaine d'heures, grâce à deux scénarios distillant habilement les retournements de situation. Un bon point aussi pour les musiques et les bruitages. A acheter si l'on comprend bien l'anglais.



79% ED… G DESIGNS
SORTIE EUROPEENNE
UN MIGRON … ESPOIR

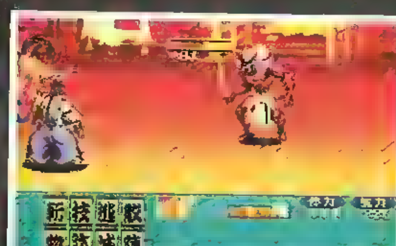
Samouraï Spirits RPG







Après deux ans d'attente, ce jeu ne tient finalement pas toutes ses promesses. Premièrement, on ne peut pas dire que techniquement ce soit une merveille, avec des graphismes un peu meilleurs que ceux que l'on pourrait avoir sur une 16 bits, mais pas plus. Ensuite, entre chaque combat, les chargements sont assez énervants et empêchent vraiment le joueur de



rester zen. Mais heureusement, le jeu possède une ambiance au moins égale à celle du jeu de combat, et c'est cette ambiance qui finalement le sauve. Rigolo pour les manips de coups spéciaux pendant les combats et ses très nombreuses quêtes différentes, il n'est cependant réservé qu'aux fans du genre.

80% EDITEUR
SORTIE EUROPEENNE
WAZA ARI !

King of fighters 96





Le bastion de la baston 2D n'a pas dit son dernier mot ! Au diable la tendance polygonale ! KOF 96 et ses 27 personnages charismatiques débarquent pour notre plus grand plaisir sur Play Station. Cette version n'a certes pas la pêche de la version Neo Geo, mais elle est identique à la version Saturn en terme de gameplay et de fun : furies pyrotechniques et 28 hits combo sont de la partie ! Les graphismes sont même un poil plus fins et le bruit des impacts est moins sourd. On regrettera cependant les temps de chargement vraiment trop longs en mode Team Battle. KOF 96 offre un challenge de taille, pour plus de précision reportez-vous au test de la version Neo Geo paru dans Joypad 58.

92% EDITEUR SNK
SORTIE EUROPEENNE
UN JOUR MON PRINCE VIENDR…

Tendance de septembre : avalanche de jeux ! Dans tous les sens, sur toutes les machines ! Bref, on ne s'est pas ennuyé une seule seconde quand on ne jouait pas à Street Fighter Ex... En attendant les nombreuses sorties Saturn des deux prochains mois, Sega prépare l'offensive sérieuse, alors que la Nintendo 64 (voir notre dossier) fait une sortie digne de ce nom. La PlayStation n'est plus seule en scène sur cette fin d'année, ce qui ne l'empêche aucunement d'aligner de nombreux titres, dont certains exceptionnels. Il va y avoir la guerre, et on aime ça !

Tests

Tous les jeux européens testés

Technique : Les capacités de la machine sont-elles exploitées comme elles devraient l'être? Quelle est la caractéristique technique la plus importante, la plus innovante du jeu?

NOTES

11 **technique**
Les textures sont fines mais il y a trop peu de choses à l'écran les décors sont variés et ont Les textures sont- sont variés et ont Les textures sont

19 **esthétique**
Les textures sont fines mais il y a trop peu de choses à l'écran les décors- sont variés et ont Les textures sont

17 **animation**
Les textures sont fines mais il y a trop peu de choses à l'écran les décors sont variés et ont Les texsont variés et ont Les textures sont

12 **maniabilité**
Les textures sont fines mais il y a trop peu de choses à l'écran. les décors sont variés et ont Les texsont variés et ont Les textures sont

16 **sons**
Les textures sont fines mais il y a trop peu de choses à l'écran les décors sont variés et ont Les tex

10 **durée de vie**
Les textures sont fines mais il y a trop peu de choses à l'écran les décors sont variés et ont Les tex

+ **plus**
Les textures sont fines mais il y a trop peu de choses à l'écran. les décors x

− **moins**
Les textures sont fines mais il y a trop peu de choses à l'écran les décors

Intérêt
80%

Esthétique : Qualités esthétiques du jeu. Couleurs et formes. Le côté artistique de la chose en somme, quoi ! Un p'tit plus de gris, de bleu, de filles et ça sera parfait, merci.

Animation : 2D? 3D? Technique utilisée, bugs d'affichage, clipping, ralentissement. Pour savoir, c'est ici.

Maniabilité : Prise en main du jeu. Les coups sont-ils faciles à sortir? Faut-il jouer de longues heures avant de maîtriser? Des questions cruciales qui trouveront là leur réponse.

Sons-Bruitage : Qualité des sons et, en particulier, des bruitages. Les musiques soûlantes, celles que l'on coupe pour ne pas devenir dingue, seront ici crucifiées ! Préparez les appareils photo.

Durée de vie : Jeu qui se termine en une heure ou aventure de longue haleine? Le critère est déterminant pour la notation globale.

+ et − : Les quatre traits caractéristiques du jeu, deux atouts, deux défauts, pour tout de suite être fixé.

Note globale : Reflétant l'intérêt du jeu plus que ses capacités techniques, la note globale vous donne notre appréciation globale (jusque-là tout se tient !) sur le jeu. Les deux avis de nos testeurs vous permettront d'en comprendre les raisons.

Le coup de cœur de la rédaction

Street Fighter Ex Plus Alpha

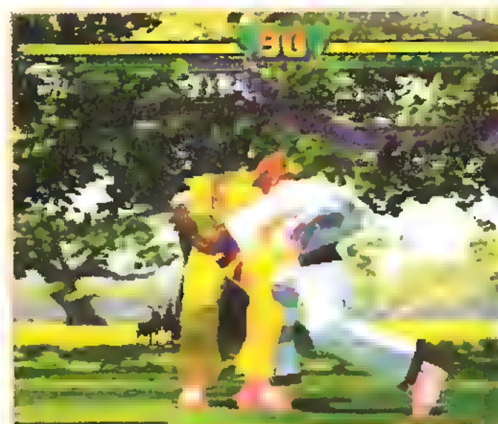
Voilà, voilà le [illegible], le jeu sur lequel la rédaction a passé de très, très nombreuses heures. D'ailleurs, à ce jour, Kendy reste pratiquement imbattu, bien que Gana [illegible] notre apôtre d'Internet [illegible] résiste encore. On a beau dire que Capcom nous ressert toujours du Street, on aime ça !





Capcom s'est allié avec Arika pour nous pondre une version en 3D du jeu de mandales le plus connu de l'univers : Street Fighters Ex. Avec en prime quelques nouveautés : Dhalsim et Sakura en "guest stars" (d'où le "Plus Alpha") !

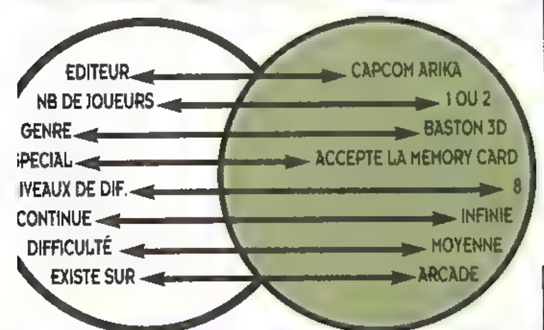




Les projections de certains combattants sont des enchaînements de coups !

Street Fighters

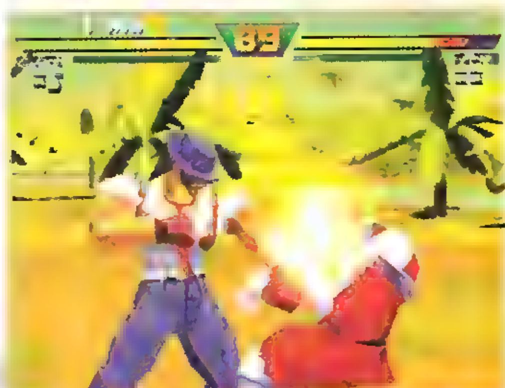
Fiche technique











Ne vous en faites pas : les humains, c'est du solide. Tout comme Tekken, SF Ex a vraiment la pêche !



Le casting



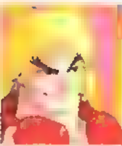
Ryu
Le petit brun classique avec son fameux bandeau porte-bonheur. Si vous ne le connaissez pas, votre éducation est à refaire !



Dhalsim
C'est le combattant du tiers-monde le plus souple de la galaxie. Sa souplesse n'a d'égale que sa perfidie !



Sakura
La collégienne jap de base. C'est une fan de Ryu et de Dhalsim (dont elle admire la perfidie).



Ken
C'est le Ryu version ricaine, qui a oublié de se teindre les sourcils. Véritable copieur, Ken souffre d'un transfert de personnalité.



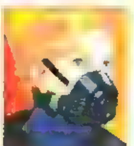
Hokuto
Une petite nouvelle : adepte de l'aïkido, ses amis lui reprochent d'être autiste.



Chun-Li
Elle est triste que la Chine récupère Hong-Kong, alors pour protester, elle s'habille chez Christian Lacroix.



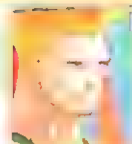
C. Jack
Grand fan de Michael Jackson, ses habilles sont issus d'une vente de charité de la star. Ah oui, C. Jack est un bourgeois.



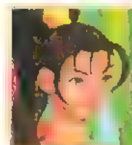
D. Dark
Son haleine fétide fait de lui le combattant à fuir de toute urgence. Pour se faire des amis, il a donc acheté un masque à gaz.



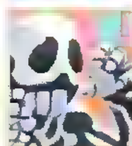
Zangief
Grand buveur devant l'éternel, ce Russe sympathique possède une collection de culottes moulantes que Sakura voudrait bien lui ravir.



Guile
Guile est un appelé qui s'est fait réformer P5 à cause de sa coupe de cheveux. Il utilise volontiers un gel extra-fort de chez l'Oréal.



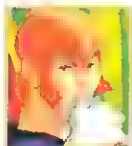
P. Purna
Nationaliste, elle admire évidemment Dhalsim, non pour sa perfidie mais pour la bonne image qu'il donne du tiers-monde.



Skullomania
Jaloux des habilles Christian Lacroix de Chun-Li, Skullomania préfère investir chez J-P Gaultier.



Kairi
Très maladroit, il s'est coupé le visage en se lavant les pieds au savon. Il s'entend bien avec Hokuto, car il est lui aussi autiste.



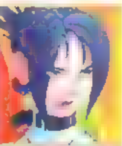
A. Snider
Frimeur de premier ordre, Allen se prend pour l'homme le plus classe du monde. C'est pourquoi il est très jaloux de Ryu.

Ex Plus Alpha





D. Mister
Dès qu'on lui parle de Zangief, il vous droite la tronche. Ses moustaches sont le fruit de huit ans d'attente.



B. Dame
Blair voudrait être comme Pullum, c'est-à-dire plus mince. Du coup, le tournoi des Street Fighters lui donne le moyen de maigrir en combattant.



Gouki
Gouki est un bon vivant, c'est un véritable moulin à paroles. Toujours sur la brèche, il fait les quatre cents coups avec son pote Garuda.



Vega
Très méchant, il n'aurait comme seul ami qu'un Tamagotchi qu'il soigne avec attention. Apprenant que le Tamagotchi de Ken était plus docile que le sien, il décide d'organiser un tournoi d'art martiaux afin que Ken lui livre son terrible secret.

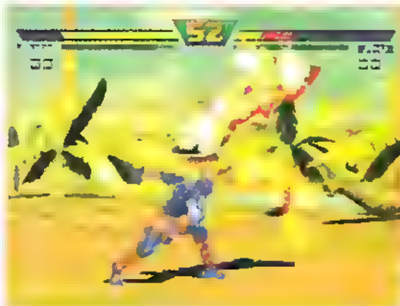


Garuda
Venu directement du carnaval de Rio, Garuda n'a pas eu le temps de se changer pour le tournoi. TOUS se moquent de lui.

Des furies furieuses !



Lorsque votre seconde barre sera remplie, vous pourrez effectuer des attaques spéciales. En général, elles sont les mêmes que celles de Street Zero.



Dhalsim et ses fameuses boud-dah Flammes... Un grand classique. Street Ex reprend en effet de nombreux coups de la série des SF.





Le "Survival mode"

Désormais un grand classique... Des gars vont vous chercher des noises, bottez-leur l'arrière-train grâce à votre unique barre de vie.



Plus vous serez rapide et plus votre barre de vie remontera.



Un récapitulatif de vos performances s'affiche en cas de défaite.

combat en équipe

Depuis la série des K.O.F. la mode a été lancée. Alors profitons-en ! Vous pourrez élaborer des équipes de un à cinq combattants. Evidemment, le plus violent reste sur table !

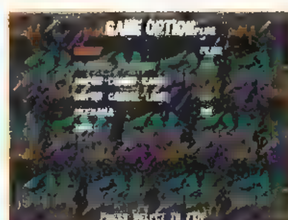


Vous pourrez sélectionner deux fois le même combatant dans ce mode !

tips

Pour obtenir l'option plus et les combattants cachés

Allez faire un tour du côté du "Training" mode et choisissez le mode "Expert". Il suffira de réussir toutes les épreuves indiquées pour gagner les combattants cachés et l'option plus. La version commercialisée devrait être en anglais ! Heureusement !



Vous pourrez activer les barres de combos infinies ou choisir vos ennemis.



Devil Ryu et Devil Hokuto.



C-R et C-T

Les K.O.



Utilisez l'énergie de votre seconde barre en pressant simultanément un bouton pied + un bouton poing pour sonner votre adversaire ! C'est radical !



NOTES

16 — technique
Si l'animation en 3D des combattants est exceptionnelle, leur modélisation est pourtant bien sommaire.

17 — esthétique
L'aspect net de la modélisation des personnages et la luminosité des couleurs rendent les graphismes très beaux.

19 — animation
C'est très fluide et rapide. Aucun bug à signaler.

19 — maniabilité
Le paddle obéit au doigt et à l'œil, maniabilité Street Fighters oblige !

17 — sons
Les bruitages sont bien lourds et les thèmes guerriers.

19 — durée de vie
Le nombre de personnages affolant et le fun des combats lui confèrent une durée de vie quasi illimitée à deux joueurs. Seul, le challenge est bien corsé.

+ plus
Une animation excellente.
Dix nouveaux personnages.

– moins
Une modélisation trop cubique.
Et voilà.

Intérêt 95%

K Kendy

SF Ex Plus Alpha est un jeu envoûtant qui vous oblige à enchaîner partie sur partie, vous faisant oublier facilement le reste du monde. Sa maniabilité exemplaire, ses graphismes lumineux et son fun diabolique font de lui un concurrent de taille face à Tobal 2 ou Tekken 2. C'est la raison pour laquelle SF Ex devient un achat indispensable pour qui possède une PlayStation. Que dis-je? Ce jeu justifie à lui seul l'achat d'une PlayStation !

R Rahan

On pensait la saga Street essoufflée, il n'en est rien. Le passage à la 3D ne change aucunement le principe du jeu, mais l'abondance de persos charismatiques, le grand retour de certains autres, et l'ensemble du jeu procure un fun inaltérable. C'est beau, ultra-jouable, facile à prendre en main et impressionnant... c'est juste un indispensable !

Abonnez vous à JOYPAD et recevez le meilleur jeu de foot du monde !

1 an (11 numéros) 352 F

+ le jeu ISS 64

(Sur Nintendo 64) 590 F

942 F

pour vous 642 F

soit 30 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

JP159

Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu International Superstar Soccer 64 sur Nintendo 64 au prix exceptionel de 642 F au lieu de 942 F.

Je réalise ainsi une économie de 226 F.

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le |_|_| |_|_|

Signature

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

VILLE ....

Date de naissance |_|_|_|_|_|_|

Console ....

Pseudo ....

(à créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad).

Offre valable 2 mois, dans la limite des stocks disponibles, et réservée à la France métropolitaine

Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joypad au prix unitaire de 32 F, et le jeu International Superstar Soccer 64 sur Nintendo 64 au prix de 590 F, plus 16 F de frais de port et d'emballage

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs



Avec Formula One 97, Psygnosis fait une nouvelle fois une démonstration magistrale de son savoir-faire et évite le piège facile de la simple réactualisation, ça vous étonne? Messieurs les joueurs, start your engines !

Q

sible d'imaginer il y a un an qu'on
ir aller encore plus loin dans le réalisme
perfection. C'est bien simple, F1 97
m
pourra pas reprocher aux développeurs de
rr
eri
se dénuée d'innovations marquantes. Non, ici, c'est
en
orm
gn
ccidents spectaculaires, et des déformations de la car-



re
fo
re
mais, courir sur un circuit sans prendre le temps
d'expérimenter la pléthore de réglages mis à
votre disposition réduit considérablement vos
d'adhérence sont mieux restituées et, lorsque vous
même les disques des freins chauffer ! Autre nouveauté, le jeu
g
à
c
rapide, jouable, fun et des accessibl

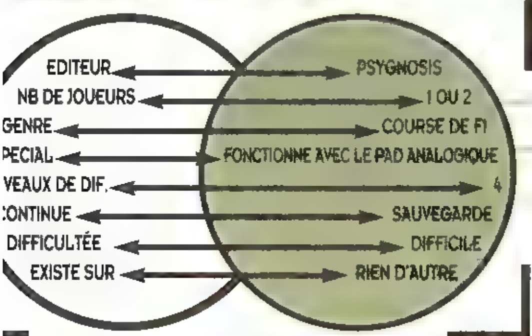


Quand vous freinez trop brutalement, les disques de vos freins chauffent et deviennent progressivement rouges ! Dément.

Formula One 97



che technique



EDITEUR	PSYGNOSIS
NB DE JOUEURS	1 OU 2
GENRE	COURSE DE F1
PECIAL	FONCTIONNE AVEC LE PAD ANALOGIQUE
VEAUX DE DIF.	4
CONTINUE	SAUVEGARDE
DIFFICULTÉE	DIFFICILE
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



Graphiquement, le jeu a encore évolué. Pour preuve, le splendide mapping du Grand Prix de Monaco !

rsqu'il y a
tanément
quinzaine
, chacune
composée
de 1 200
gones, on
te de très
ers ralen-
ssements.
Allez, on
ardonne !





Cette fois, le jeu prend réellement en compte le phénomène d'aspiration. Profitez-en pour amorcer vos dépassements !

Un mode arcade ardu

Même s'il autorise des trajectoires et des dérapages fantaisistes, le mode arcade offre un challenge intéressant. Vous devrez finir dans les 6 premiers pour passer au circuit suivant. Terminez les 3 niveaux de difficulté pour découvrir le circuit caché !







Plus vous subissez de dégâts, plus votre F1 se déforme... heu, moins vous arrivez à conduire !

Votre F1 n'est pas à l'abri d'une panne. Ménagez vos freins et votre moteur et évitez certains réglages incompatibles.

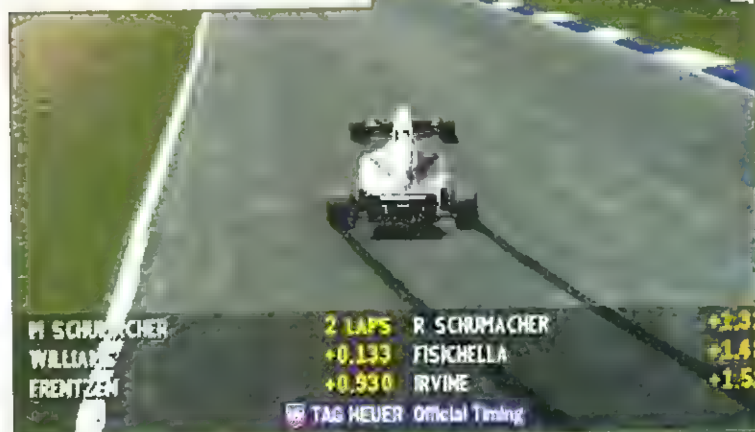




Des réglages qui tiennent la route !

Oubliez les faux réglages du premier épisode ! Désormais, vous avez la possibilité de paramétrer 7 critères de réglages : pneus, suspension, dureté de la gomme, épaisseur des disques de frein, répartition du freinage, appuis aérodynamiques et carburant embarqué. Ne négligez rien !

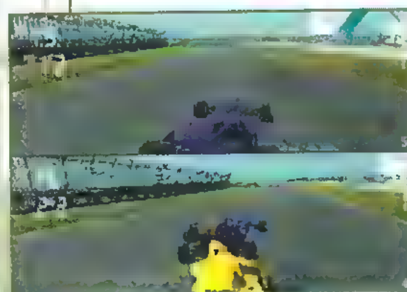


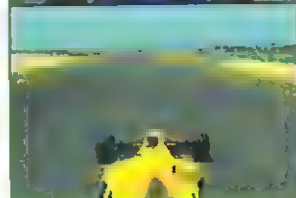


Sensations fortes en écran splitté !

Le mode 2 joueurs est une réussite. Fluidité, détails et rapidité sont au rendez-vous. La visibilité étant toutefois plus réduite, une parfaite connaissance des circuits s'impose.









Le comble de la préciosité !

La vue du baquet est peu détaillée mais offre un maximum de sensations : la caméra suit l'angle de la voiture et vous recevez les projections d'huile des concurrents en pleine figure ! Comme dans la réalité, vous disposez d'un nombre limité de visières détachables. À vous de les gérer !



La pluie, les éclairs, les projections d'eau et l'aquaplaning sont impressionnants. La jouabilité par temps pourri a nettement été améliorée !







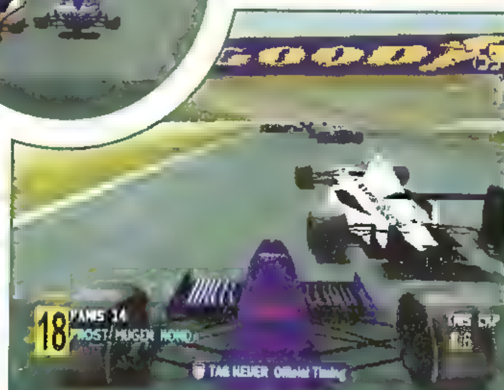


À la sortie du tunnel, la lumière du jour vous aveugle le temps d'un battement de cils !



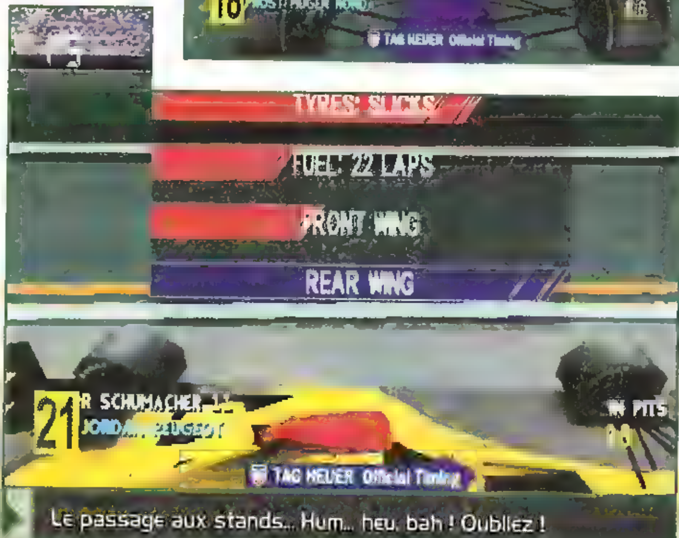








drapeau ...ir vous dis... ...alifie pour ...mportement ...ngereux.



Le passage aux stands... Hum... heu, bah ! Oubliez !

INTERLAGOS 97

BRAZILIAN GRAND PRIX
Autodromo Jose Carlos Pace
Interlagos, Brazil
30/3/97

LONGUEUR 2,684m 4,325km
TOURS 71

PLAYER FASTEST LAP
n/a

CLASSEMENTS 1996
POS 1 Hill
POS 2 Alesi
POS 3 Schumacher
POS 4 Hakkinen
POS 5 Salo
POS 6 Panis

Essais
Course Simple
Championnat

BASCULER

Vous avez dorénavant accès à toutes les statistiques des pilotes, aux caractéristiques des circuits et des bolides.

GRAND PRIX 97



FERRARI
CHASSIS Ferrari F310B
MOTEUR Ferrari V10
DEBUT F1 1950
POSITION 1996 2
VICTOIRES 108



Ecurie
Pilote
Modifier le pilote

BASCULER RETOUR SELECT INFO

F1'97 est bien plus qu'une suite : un must !

Crash Test Dummies

Les crashes donnent froid dans le dos. Souvenez-vous de Martin Brundel au Grand Prix de Melbourne... Brrrrr !









NOTES

18 technique
De la haute résolution moy… nombre ahurissant de poly… des effets spéciaux à la pel…

18 esthétique
Un souci du détail poussé à l'extrême… cules et les circuits sont superbeme… ses. Tout a été amélioré. Impressio…

15 animation
C'est super fluide et l'impre… vitesse est parfaitement resti… très légers ralentissements… donne

18 maniabilité
Le plaisir de la conduite est… ce dans tous les modes de jeu… tance au feinage et à la cond… le soft très accessible.

16 sons
Des commentaires variés et… ton ! Les bruits des moteurs… réalistes et l'équipe techniq… avertit de l'état de la F1

10 durée de vie
Enorme ! Le championnat est p… le mode arcade intéressant… le pilotage ne se fait pas du… lendemain !

+ plus
Des courses qui ont gagné en… Tous les défauts d'IA corrigés

− moins
De très légers ralentissements par… Certains commentaires agaça…

Intérêt **97%**

AVIS

Trazom

F1'97 surclasse totalement son prédécesseur : graphiquement et techniquement parlant, on a quasiment tout ce que demande les fans de F1. Au niveau réalisme, c'est également le grand chambardement avec, cette fois, tous les paramètres de réglages de la voiture, toutes les options possibles et imaginables au niveau de la météo, du jeu en écran splitté en passant par la consommation d'essence, l'usure des pneus ou l'explosion des moteurs !

Willow

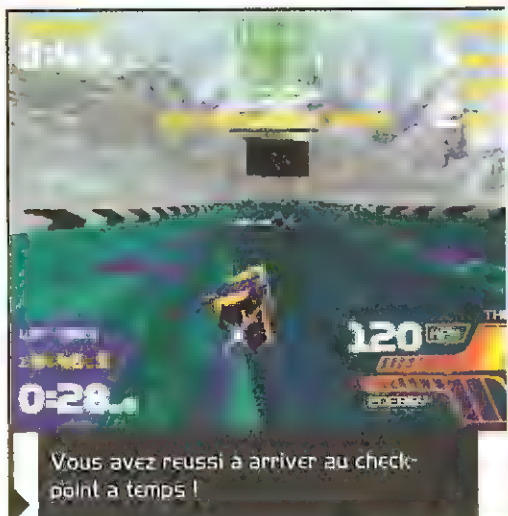
Formula One 97 tient toutes ses promesses. Les sensations sont encore plus extrêmes et le réalisme a été revu à la hausse. Aussi, étant donné la complexité technique de ce produit, on excuse aisément les rares moments où l'animation ralentit légèrement. Franchement, ça risque d'être difficile de faire mieux... Mouais, je sais, on dit ça chaque année !



Un vaisseau qui file vite, très vite… Des décors très stylisés naviguant entre le cyber et la nature profonde. Ajoutez à cela une musique techno composée par les plus grands de ce style de musique, et vous obtenez le cultissime WipEout !

ous aimez la techno, vous ETES techno à fond? Oui, on peut voir à vos cheveux un peu oranges, vos fringues super-fluos avec des bandes de caoutchouc partout et votre sac à main Astro Boy que la techno, c'est votre truc. Et bien, z heureux, car le jeu qui représente dignet la nation "cyber" (on croirait un texte yber Flash) est enfin disponible sur Saturn. me dans la version PlayStation, vous êtes commandes d'un vaisseau qui file très vite sans her le sol, et surtout qui est capable de récupérer armes afin de blaster les concurrents adverses. Car faut pas croire, dans WipEout, les concurrents sont oyables et vous tireront comme un lapin dès qu'ils en nt l'occasion ! Heureusement, vous disposez d'un bouclier pour vous défendre et surtout d'une nouvelle option fabuleuse et pratique : le pilotage automatique ! Au programme des véhicules, 4 vaisseaux différents avec chacun leurs spécificités, plus d'autres qui pourraient apparaître une fois toutes les courses gagnées, qui sait? Certains sont très rapides mais peu maniables. D'autres au contraire sont de vrais veaux, mais vous assureront au moins un confort total dans vos prises de virages. Les circuits, malheureusement seulement six, sont cependant tous très différents les uns des autres, ce qui permet tout de même de ne pas avoir l'impression de tourner en rond (le comble pour un jeu de course, non?). On aurait bien aimé des graphismes plus lisses, et surtout des effets de transparence, comme sur PlayStation. Une bonne conversion… une fois n'est pas coutume.



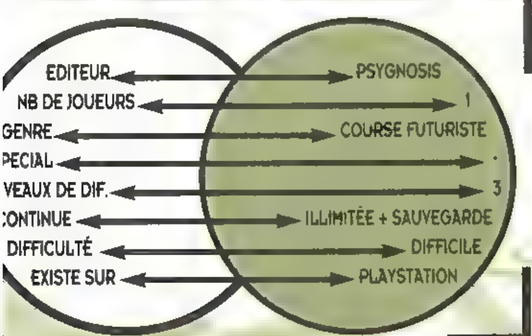


Vous avez reussi a arriver au check-point a temps !

WipEout 2097

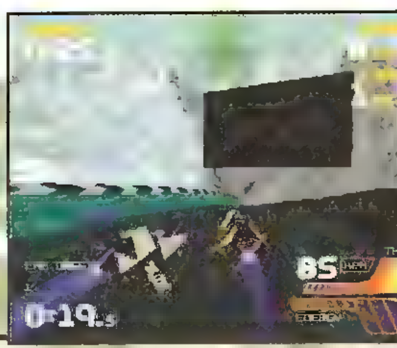


Le petit truc lumineux que vous voyez au fond de la photo est un ennemi malencontreusement suivi par un missile a tete chercheuse. le pauvre





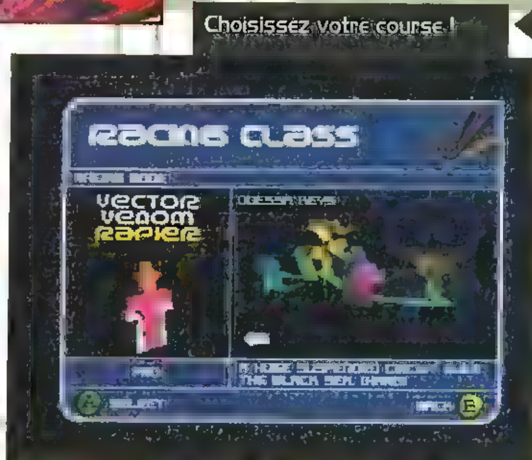
Yahou ca c'est du saut !
Faut dire quand on va a 200 Kmh...






Lorsque vous prenez un turbo, priez pour que ce qui suit ne soit qu'une pure ligne droite.

Choisissez votre course !



Plus fort qu'une compil' techno, WipEout 2097 !



Attention au tunnel, on n'y voit plus grand-chose.

tips

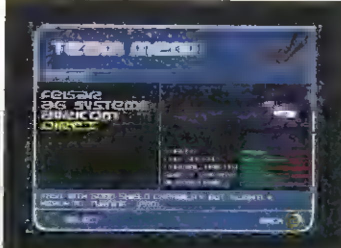
Pour faire un démarrage en trombe, maintenez votre jauge d'accélération à la limite de l'élargissement.



Choisissez votre course !



Cette course dans les montagnes comporte plusieurs passages très tortueux.



Voici l'écran de sélection des différents appareils.

NOTES

15 techniqu
Pour de la 3D, ça va vraiment sang. On oublie les grosses l'écran et on garde les yeux la route.

15 esthétiq
Auraient-ils oublié d'anti-alias Et pourquoi s'acharner à mettre filtres de couleur là où la Pla mettait de jolis transparents?

18 animatio
Pour speeder, ça speede. A sur Saturn ne va aussi vite q là, un vrai miracle

18 maniabili
Parfaite. Là aussi, il est possib la très grande vitesse d'antic trajectoires.

16 sons
La techno, il va falloir être fa vous êtes condamnés à couri musique, ce qui serait domm

16 durée de v
6 circuits et pas moyen de joue simultanément, c'est bien do mais ne vous inquiétez pas, toujours l'envie de battre ses r

+ plus
Une vitesse hallucinante.
Une jouabilité d'enfer.

− moins
Peu de circuits.
Les derniers circuits sont très

Intérêt 88%

AVIS



Tsr

Les adaptations des titres PlayStation de Psygnosis sur Saturn ne sont pas toujours des réussites. WipEout 2097 s'en tire bien, mais on peut regretter que cette version qui arrive presque un an après son homologue PlayStation n'apporte rien. Pas une seule nouveauté ! Il n'y a que du moins : graphismes moins fins et effets de transparences enlevés. Hormis ça, le jeu reste identique à lui même et on s'éclate.



Greg

Rapide, jouable, cool. Que demander de plus à un jeu, sinon que ce soit une sirène nue qui vous l'apporte sur un plateau? WipEout est là pour prouver que l'on peut faire des jeux extrêmement rapides qui restent jouables, et on espère que beaucoup de petits frères suivront. A acheter très vite.



Il y a deux ans, Capcom abandonnait un court instant l'institution Street Fighter pour accoucher d'une oeuvre novatrice sur PlayStation : Resident Evil. Aujourd'hui, enfin, les Saturniens vont pouvoir se frotter les moignons de bonheur !

P ossesseurs de Saturn, attention : Resident Evil est un jeu glauque, sang pour sang terrifiant, qui va marquer durant de longs mois vos jours et vos nuits. Mettez votre ceinture, accrochez-vous aux accoudoirs, le spectacle va commencer.
998, l'Alpha Team, une brigade spéciale, r mission de retrouver des collègues s disparus après avoir enquêté sur des tres atroces perpétrés dans la région de oon. Sur place, tout bascule : attaqués par aniche affectueux qui aurait fait un séjour un peu prolongé à Tchernobyl, les survivants de l'Alpha Team contraints de se réfugier dans une immense demeure itée...
concession, Resident Evil vous plonge dans une enquête policière magistrale où horreur, suspens, énigmes, amitié et trahison font bon ménage. La grande originalité de ce jeu réside dans sa mise en scène proche de celle d'un film d'horreur, dans son ambiance lugubre (mention spéciale aux thèmes musicaux aussi flippants que le générique des Dossiers de l'Ecran !) et dans la gestion de l'équipement qui contribue largement à l'aspect survie du jeu et au stress du joueur. Cette version est en tout point identique à la version PlayStation, malgré une finesse graphique globale inférieure. Les sources de lumière sont calculées en temps réel (de façon plus discrète) et les angles de vue mettent franchement mal à l'aise comme si quelqu'un ou quelque chose vous épiait. Génial. A se procurer d'urgence sous peine d'être écorché vif !

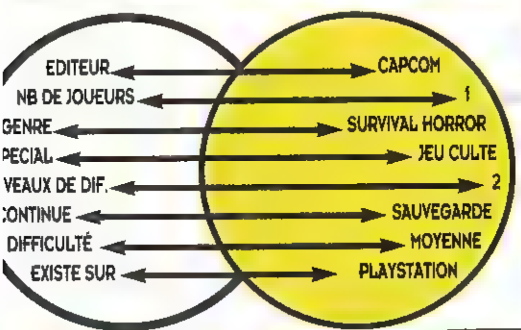



Aller-retour en perspective ! Les plantes médicinales sont disposées assez loin des coffres !

Resident Evil







che technique

EDITEUR	CAPCOM
NB DE JOUEURS	1
GENRE	SURVIVAL HORROR
PECIAL	JEU CULTE
VEAUX DE DIF.	2
CONTINUE	SAUVEGARDE
DIFFICULTÉ	MOYENNE
EXISTE SUR	PLAYSTATION



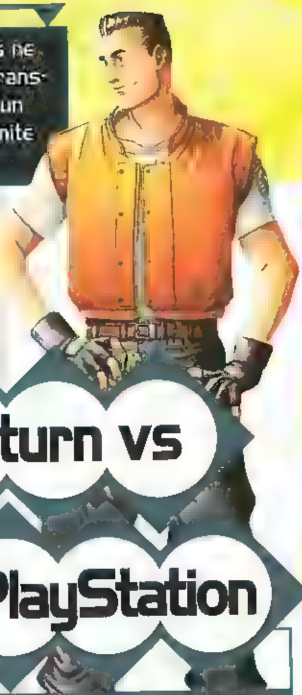



Un bon zombi est un zombi... heu... mort.

Sursauts et spasmes épileptiques incontrôlables garantis ! Les découvertes macabres sont légions. Ici, c'est plutôt soft !



Nos héros ne peuvent transporter qu'un nombre limité d'objets.



Version Saturn vs Version PlayStation

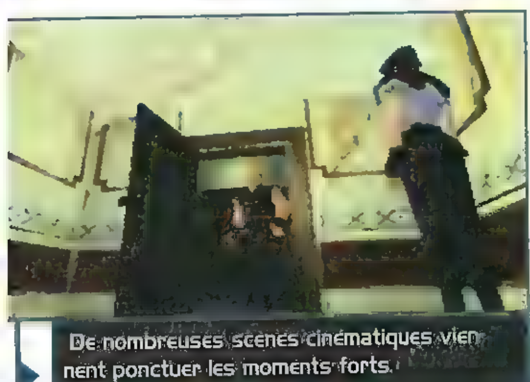
L'histoire est la même, l'ambiance est tout aussi pesante, en bref, le plaisir de jeu est intact. Les seules différences sont bien évidemment d'ordre technique. Ainsi, les textures sont un peu plus grossières, les effets spéciaux moins réussis (éclairages, fumée, transparence). Mais bon, là on chipote...



Saturn



PlayStation



De nombreuses scènes cinématiques viennent ponctuer les moments forts.



A bout portant, le fusil à pompe est particulièrement efficace.



Quand une balle de 45 caresse amoureusement une tête de zombi toute molle...

Une version Saturn en anglais !

NOTES

17 — techniqu[e]
De très rares enchevêtrements [...] gones. Du bel ouvrage mal[gré une] finesse graphique inférieure [à la ver]sion PlayStation.

16 — esthétiqu[e]
Des éclairages et des angles [...] particulièrement soignés. Du t[...]

16 — animatio[n]
Les mouvements et les attitu[des des] différents personnages sont [...] de vérité. Aucun ralentisse[ment ne] vient entacher ce tableau id[...]

16 — maniabili[té]
Jill et Chris répondent au do[igt et à] l'œil. Le système de visé dem[...] tinctif et l'interface est un mo[dèle de] simplicité.

19 — sons
Une totale réussite ! Les thèm[es musi]caux sont angoissants, voire to[talement] déjantés. Certains bruitages [...] dides. Cool...

16 — durée de [vie]
Resident peut paraître court si [...] avec Jill. En revanche, s'aventur[er dans le] manoir en compagnie de Chri[s est une] autre affaire. Vous ne serez pas [...]

+ plus
La réalisation globale.
L'ambiance unique.

– moins
Intégralement en anglais !
Les chargements agaçants.

Intérê[t] 90[%]

AVIS

Willow

Passer à côté de Resident Evil serait une grave erreur. Deux ans après sa sortie sur Play, ce soft n'a presque pas pris une ride et demeure une expérience ludique unique. Gore (très gore !). Intelligemment construit et jamais répétitif, ce "survival horror" pure souche fait honneur à la Saturn, décidément très en forme ce mois-ci. Dommage que le jeu soit intégralement en anglais !

TSR

On vous l'annonçait le mois dernier : la Saturn revient en force ! Avec Resident Evil, voilà de quoi découvrir le meilleur jeu de l'année 96 dans sa version PlayStation. Un an après, d'autres technologies ont vu le jour (la N64 entre autres), mais le jeu reste prenant et véritablement unique en son genre. On se demande cependant pourquoi la version est en anglais (voix et textes) ? Une erreur.

test

Jeu très attendu des fous de Command & Conquer, Warcraft 2 arrive enfin. Au menu, de la stratégie, de la trahison, des guerres, du sang, des tripes, de la volaille, un poulailler et des heures de creuse-méninges.

Warcraft 2

i ce matin, vous vous réveillez avec a peau verte, des incisives plus longues de deux centimètres et quelques pustules bien placées, ne vous étonnez pas : vous venez d'être conta- ar la folie Warcraft 2... Le plus [illegible] digne seur de Command and Conquer sur Saturn et tion dé[illegible] la grande pompe, enfin. Une [illegible] [illegible] particulièrement mouvementée peau d'[illegible] d'un humain, aux com- s de [illegible]taillons dont le nombre et la arie[illegible] vous allez devoir déjouer les [illegible] plus machiavéliques pour peut-être vainqueur après plusieurs heures d'une ense. Il a combattu les sorciers les plus vils gons les plus chauds de la planète, on ne compte [illegible]

votre petit nom)!" dirait Morandini. Car dans Warcraft [illegible] tunité sans précédent (ou presque) : devenir un mogul, comme on les appelle à Hong Kong. Un mec parti de rien qui, à force de creuser dans les mines remplies d'or et d'anéan- [illegible] Beyond the Dark Portal (franchement hard). A elles seules, ces campagnes totalisent 52 missions. S'ajoutent à cela près de 80 scénarios indépendants, paramétrables à loisir [illegible] carte, etc.). Incroyable mais vrai. Les amateurs ne [illegible]

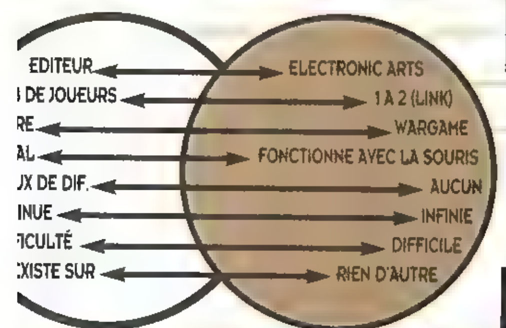
Lorsque vous entamez l'une ou l'autre des campagnes, vos troupes suivent un tracé bien défini, montré au début de chaque mission sur une carte.

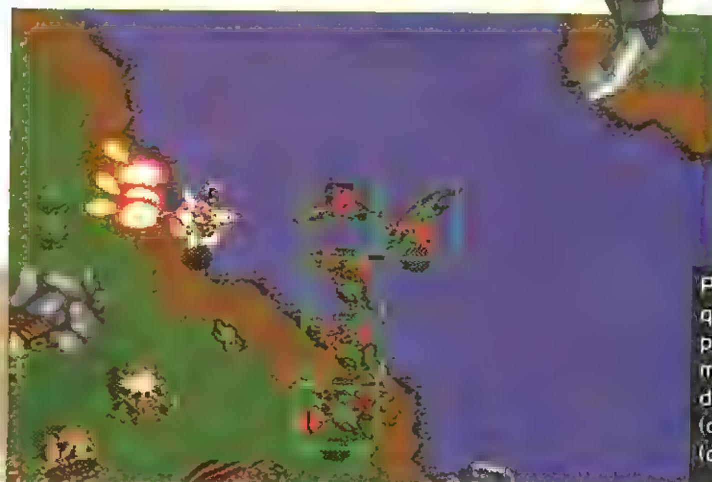


Fiche technique

EDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DE JOUEURS	1 A 2 (LINK)
RE	WARGAME
AL	FONCTIONNE AVEC LA SOURIS
IX DE DIF.	AUCUN
INUE	INFINIE
FICULTÉ	DIFFICILE
XISTE SUR	RIEN D'AUTRE

Le jeu fourmille de séquences FMV qui expliquent la situation.

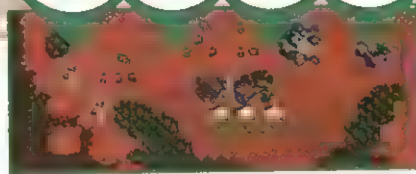




Plus tard dans le jeu, quel que soit votre camp, vous pourrez construire des machines volantes, puis des dragons cracheurs de feu (côté orc) ou des griffons (côté humain).

La victoire pas à pas

Vous jouez le rôle d'un général humain. Plusieurs hommes sont sous votre responsabilité et il faut impérativement éliminer les orcs de la carte pour accéder à l'étape supérieure. Une mission périlleuse pour celui qui ne se montre pas assez prudent. (L'exemple ci-dessous reprend le scénario de la mission 6 : Dun Algaz.)



1. Au départ, un cabanon de bois. Puis, de fil en aiguille, l'or et le bois s'accumulant, la ville prend forme et des dizaines de fantassins et d'archers peuvent voir le jour.



2. Lorsque les troupes sont prêtes, il faut les envoyer affronter l'ennemi. Mais pas n'importe comment : vous aurez utilisé au préalable un elfe pour reconnaître le terrain.



3. En vous emparant de la mine d'or exploitée par les orcs, vous coupez leurs ressources. A votre tour de ramasser l'or pour gonfler les troupes.



4. L'assaut final. Conservez vos archers et vos balistes en retrait et envoyez les fantassins à l'assaut des tours ennemies. Attention, vous ne pouvez sélectionner que seize unités simultanément !



5. La victoire en chantant. Le fortin des orcs est tombé, vous avez subi un minimum de dégats. Vos supérieurs vous félicitent et vous obtenez le grade de caporal.



NOTES

technique — 12

La 2D n'étant pas le fort de la P[...] tion, le scrolling est des plus sac[...] ce qui énerve à la longue. A l'i[...] rien à redire sur la version Satur[...]

esthétique — 12

Les sprites PlayStation sont m[...] (pour preuve le nombre de : "Ils o[...] pu faire mieux, quand même !")[...]

animation — 12

Que dire si ce n'est que, quelle [...] la version et quelles que soient le[...] l'animation des personnages m[...] singulièrement de variété.

maniabilité — 16

Une prise en main idéale, sur l[...] consoles. Quand il s'agit de fa[...] de riposter en une fraction de s[...] aucun problème.

sons — 16

"Certes", "Quels sont les ordres[...] seigneur?", "Otez-vous, ôtez[...] "Grunk !"... Les bruitages franç[...] un régal. Quant à la zik, elle est ob[...]

durée de vie — 19

Des missions par dizaines, des[...] rios hyper variés, un bon nivea[...] ficulté (qui peut parfois paraît[...] sif)... Un must de la stratégie

plus (+)

La variété des missions.
Que l'on me répète que je suis [...]

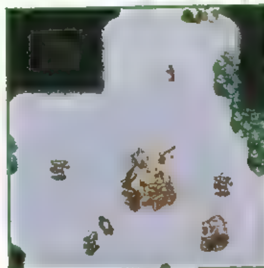
moins (–)

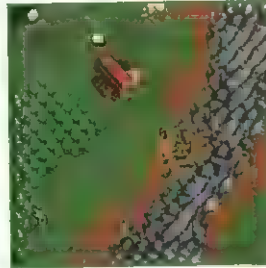
Le scrolling saccadé sur Play[...]
Le manque d'animation, glob[...]

Intérêt

92%







Votre armée pourra être pour le moins hétéroclite : les mages et les griffons côtoient les fantassins, les gobelins suicidaires, les balistes, les archers et les ogres.

AVIS

T sr

Bien que les adaptations respectives sur Saturn et PlayStation méritaient mieux côté graphisme et animation, il faut reconnaître que malgré ces gros défauts, Warcraft 2 s'impose comme un hit incontournable, qui brille notamment par sa durée de vie exemplaire. A jouer toutes affaires cessantes.

R ahan

Warcraft 2 s'était taillé une solide réputation sur PC : la version console est parfaitement réussie. Tout y est, y compris la difficulté ! Un jeu presque plus sympa que Command & Conquer, avec ses sortilèges et ses orcs. Il dispose en plus d'une durée de vie et d'une variété très appréciables. Les amateurs de stratégie en temps réel ou d'héroïc fantasy ne regretteront pas cet achat.



A peine rentrés de vacances, nous voilà déjà harcelés par les jeux de course auto. Ceci dit, quand on atteint un tel niveau de qualité, on veut bien se laisser séduire sans broncher !

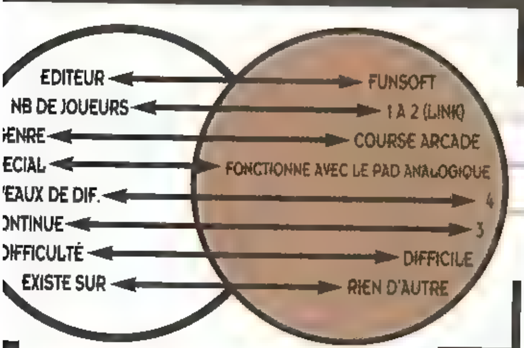
Connu pour s'être frotté sans le moindre complexe à un genre très largement dominé par les éditeurs nippons, Toka réitère son défi (souvenez-vous, Burning Road) et parvient cette fois à détrôner avec une aisance presque indécente [...]e Racer de Namco ! Vous venez tout juste [...]vous remettre de la baffe magistrale [...]inistrée par Psygnosis (Formula One'97) ? [...]n'est pas fini, sortez les glaçons du frigo et [illegible] [...]s allez pouvoir vous ruiner les pouces en disputant [illegible] [...]nhabituelle pour ce type de jeu : motos, trucks ou voitures au look très "Mad Max", il y a de quoi satisfaire les plus exigeants. Si vous vous attendiez à des courses pépères c'est plutôt raté ! Explosive Racing ne se joue pas tout à fait comme les autres jeux de course. Il n'est pas nécessaire de finir à la première place pour se qualifier, vous devez "tout simplement" faire péter des chronos calculés au plus juste ! Pas évident, d'autant plus que les concurrents, plus déterminés que jamais, n'hésitent [illegible] Résultat : les finish se gagnent à l'arrachée et ressemblent aux sprints du Tour de France... en plus [illegible] un grand soin dans l'anticipation des courbes, malgré des [illegible] digne des plus grands éditeurs et les sensations procurées flirtent avec celles que l'on peut éprouver sur une bo[illegible]





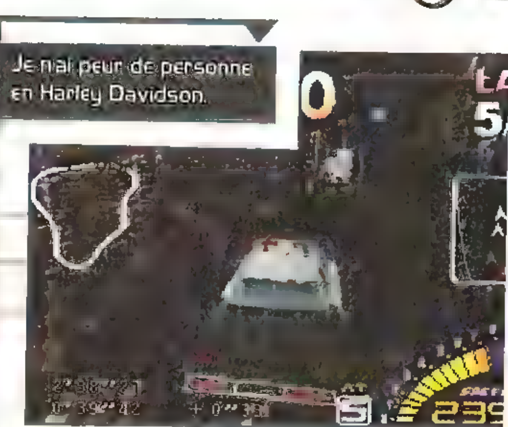
En plus des cinq vues disponibles, vous pouvez décider d'afficher ou non le tableau de bord.

Explosive Racing

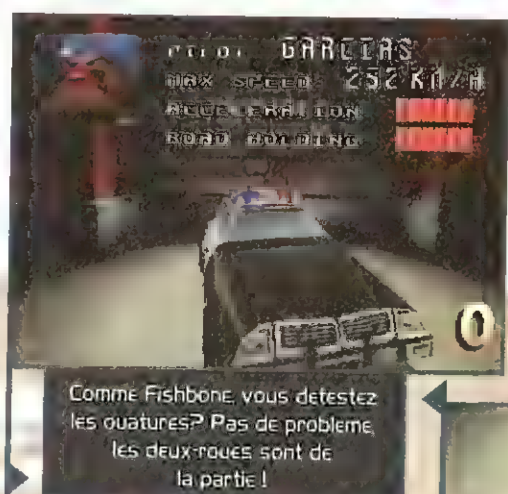




Je n'ai peur de personne en Harley Davidson.







Comme Fishbone, vous détestez les ouatures? Pas de problème les deux-roues sont de la partie !





Les changements de revêtement influencent assez peu l'adhérence des véhicules. On reste dans le domaine de l'arcade.



Comme dans Burning Road, les accidents sont assez ratés.

La course arcade la plus speed du moment !



Le jeu ne pardonne aucune erreur de trajectoire.



La voiture de flic est particulièrement performante.







Les deux vues intérieures offrent une très bonne perspective.

NOTES

techniq
13
Un moteur 3D exemplaire, ma
ping est assez moyenneme
Aucun ralentissement à sign

esthétiq
13
Un look cartoon délibérémen
siste, mais un choix de coul
fois de mauvais goût et quel
tures trop grossières.

animatio
17
Le jeu tourne en 30 imag
seconde. Une animation digr
borne d'arcade. Jouez face à
tilateur, sensations garanties

maniabili
17
Une jouabilité exemplaire Le
arcade dans toute sa splende
n'aurez besoin que de trois d

sons
16
Une ambiance sonore explo
braille et ça chante à tout va. L
sonores donnent encore plus d
aux courses

durée de v
16
24 parcours possibles grâce
férents modes de jeu, un cha
nat très difficile et des parcour
Très inhabituel pour ce type

plus
La rapidité et la fluidité.
Les concurrents qui mettent la p

moins
Super difficile.
Une mise en couleurs parfois

Intérêt
85%

AVIS



Willow

La PlayStation a enfin son Daytona USA ! Une telle maturité pour une équipe si jeune et si réduite force le respect. Le deuxième jeu de Toka est une réussite absolue, qui n'a pas à rougir des autres productions du genre sur cette machine. Un achat indispensable pour tout fan d'arcade qui se respecte. Cocorico !



Greg

Un jeu de voitures fun, des chansons super-ringardes, et la possibilité de cogner dans les autres bagnoles. Oui, le principe est amusant, mais il est tellement pompé sur Daytona que le produit sonne faux. Un jeu sur lequel on s'amuse bien, mais qui n'a malheureusement aucune personnalité.



En voilà un jeu qu'il est fun ! Sony nous a mijoté un soft déconcertant, musical et drôle, qui ne ressemble pas à grand chose de connu de ce côté-ci de la galaxie. Soignez votre phrasé, ça va rapper !



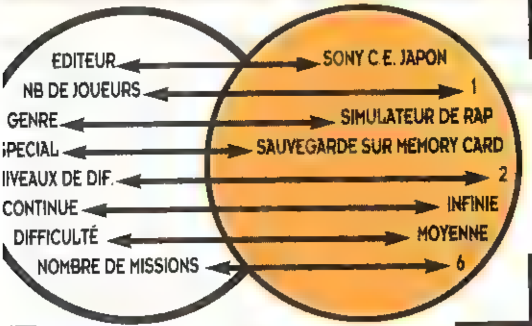


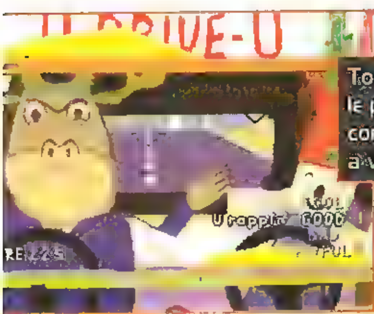
Le crapaud vous congratule pour votre exploit !



Parappa the rapper

che technique





Tout roule, le permis de conduire est à vous !

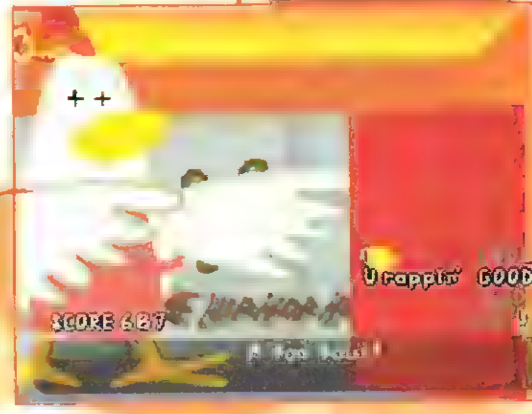
Un mode d'entraînement

Pour vous familiariser avec les boutons de la manette et acquérir le sens du rythme, vous pourrez vous entraîner grâce à ce mode. Surtout, maîtrisez bien le timing !



Differentes epreuves vo... of... dan... menu.

Comme vous avez réussi vos épreuves, vous pourrez aller squatter les commodités !



Le bide en temps réel !

Vous voila deja sur scene face a votre premier public appliquez-vous car ils seront sans pitie !



Rap, chien, karaté, permis de conduire, commodités. Voilà un soft très fun...



Admirez les petites gousses d'ail à l'arrière plan elles sont vraiment trop cool !

En cas de mauvaises dictions, voici des exemples de ce qui vous arrivera !



Une gousse d'ail sort du tapis, c'est la classe !



Parappa met le feu a la cuisine !



Tous les elements du decor tombent autour de vous !



Le bide total tout le monde se barre !

NOTES

19 — technique
Un outil de développement a conçu spécialement pour le genre de routine étant norma impossible sur la PlayStation.

16 — esthétique
Malgré l'aspect enfantin des perso les graphismes sont hauts en coule effets de flou somptueux

18 — animation
Les mouvements de caméra son et les Zanimaux dansent le fre avec aisance.

16 — maniabilité
Une excellente connaissance manette est exigée, car le timing serré. Sans aucun sens du rythm risquez juste de peiner un max. E

19 — sons
Les thèmes des chansons sont lents et seraient même dign figurer au top 50

14 — durée de v
Si les cinq premières épreuve abordables avec beaucoup d sévérances, le dernier stage e ment très difficile

+ plus
Les chansons sont entraînante
Un concept nouveau.

− moins
Que six niveaux
Le dernier niveau est très diffic

Intérêt 86%

AVIS

Kendy

Parappa fait partie de ces petits jeux qui ont l'air anodins mais qui ont le pouvoir de vous scotcher devant votre écran de longues heures. Si vous êtes une fille ou que vous avez moins de 12 ans ou êtes un sacré bourgeois, Parappa devient une alternative judicieuse face à un karaoké pour beaufs. Pour les autres, essayez-le d'abord, vous aurez de grandes chances d'être séduit !

Tsr

Parappa n'est pas un jeu comme les autres. Idéal pour passer des soirées entre potes (et potesses !). Parappa est une mise à jour plus moderne de l'antique jeu Simon. On suit le rythme en appuyant sur les bons boutons et c'est tout, la musique entraînante faisant le reste. Les fanas de bastons and Co seront déçus, les autres devraient se précipiter. Nous les y engageons en tout cas !

test

Les shoot 'em up ne sont pas légion sur PlayStation et après Raiden, qui a vraiment vieilli, RayStorm s'impose comme la nouvelle référence du genre.

RayStorm

Le colonel hurle "L'heure est grave, pauvre nul !!!", alors que vous n'avez encore enfilé qu'une moitié de votre combinaison spatiale, ce qui vous donne un air de vieux sac de chips froissé dans lequel on aurait vomi. "Oui, mon colonel !!!" ...ndit le sac de chips que vous êtes, puis ...sant de vous vêtir, vous entrez dans ...e vaisseau, histoire d'aller une fois de plus ...ndre votre chère planète. Seulement, cette ...ci, on ne s'est pas foutu de vous, puisque vous [illegible]



il [illegible] L'un tire 8 lasers nets et précis, et l'autre en balance 16 de manière plutôt désordonnée, donc à chacun son style de jeu. Mais ce qui en fait un incontournable, c'est vraiment la grande qualité de la "mise en scène" des stages, avec des mouvements de caméra très impressionnants (tout votre environnement est en 3D). Une [illegible] La classe non?



Lorsque vous lui avez dit "A demain", cet ennemi a mal compris et a dégainé un double canon plutôt impressionnant.

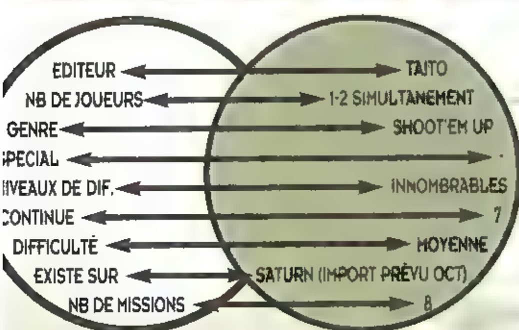
Malgré les spots, vous n'êtes pas à DanceMachine (dommage, y aurait de bons cartons à faire.)





Quand les vaisseaux amiraux vous tirent dessus, c'est généralement avec beaucoup de rapidité et de générosité.

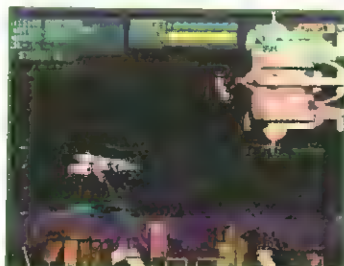
...che technique



EDITEUR	TAITO
NB DE JOUEURS	1-2 SIMULTANEMENT
GENRE	SHOOT'EM UP
...PECIAL	
...IVEAUX DE DIF.	INNOMBRABLES
CONTINUE	7
DIFFICULTÉ	MOYENNE
EXISTE SUR	SATURN (IMPORT PRÉVU OCT)
NB DE MISSIONS	8

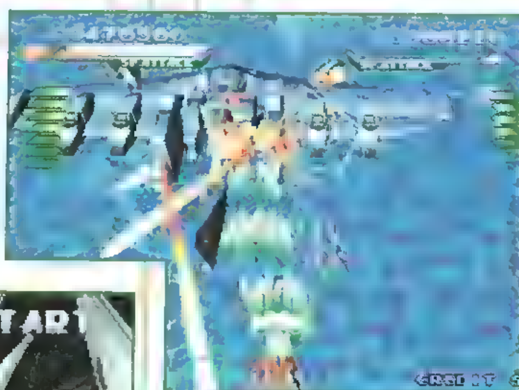
RayStorm vs Philosoma



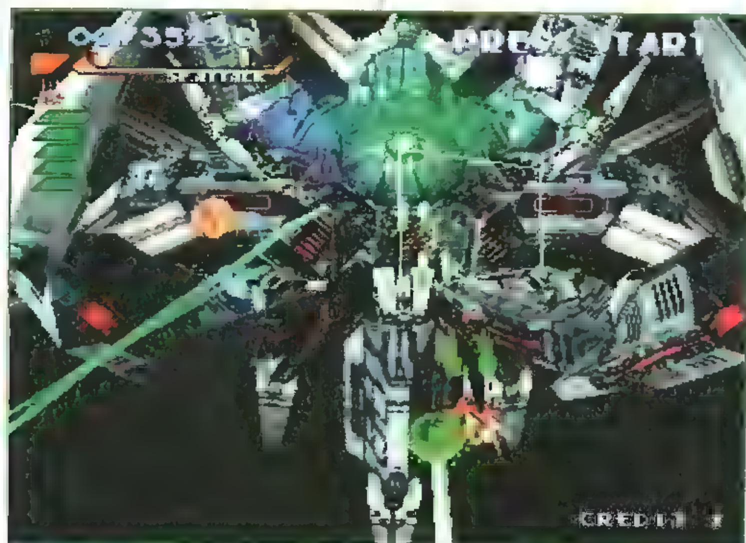


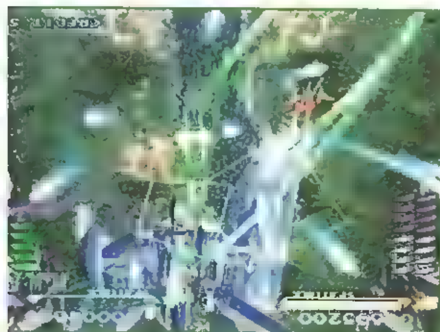
Ah, ah, ah ! Oh, oh, oh ! que je ris de devoir comparer ces deux jeux ! Philosoma, esthétiquement parfait, s'endort un peu trop sur son aspect "plein la gueule" de ses changements d'angle et de ses scènes cinématiques, et oublie qu'un jeu, c'est avant tout de la jouabilité (relisez-ça, c'est pas si bête que ça en a l'air...). Dans RayStorm, pas de séquences cinématiques qui tuent pour enterrer les potes, mais un jeu juste quelques milliards de fois plus amusant. L'arcade contre le salon, si vous voulez. Le très bourgeois Philosoma supporte la comparaison technique, mais ludique... c'est autre chose.

La nouvelle référence du shoot sur PlayStation



Ce bombardier géant est très certainement le boss le plus difficile à vaincre de tout le jeu.







Après chaque niveau, les statistiques de votre efficacité en combat.

NOTES

18 — techniqu[e]
Des mouvements de caméra [...]dinaires associés à un nombre [...]mis et de tirs absolument incr[...]

18 — esthétiq[ue]
Vaisseaux sublimes, lasers [...]tores et robots géants qui pass[...] temps à se transformer en avi[...] réussis. Un sans-faute

17 — animatio[n]
Ça pète de partout, des vai[...] extraordinairement grands tra[...] l'écran, et vous êtes assailli p[...] multitude d'ennemis. Splendid[...]

14 — maniabilit[é]
Parfaite sur tous les poin[...] presque : le vaisseau est peut-être [...] petit peu trop lent, mais ce n'est pa[...]

18 — sons/bruita[ges]
Avec trois bandes sonores diffé[...] disponibles pendant le jeu alo[...] des bruitages réussis.

15 — durée de v[ie]
De nouvelles options de jeu [...]raissent à chaque fin de partie[...]

+ plus
Le meilleur jeu de tir sur PlaySt[...] Un système de jeu et une amb[...] extraordinaires.

– moins
Un peu confus à deux. Sept niveaux alors qu'on en vo[...] trente !

Intérêt 94%

AVIS



Greg

Oubliez cette histoire de sac de chips et courez acheter RayStorm, c'est l'un des jeux du mois. Passionnant rapide et orgasmique comme peu de jeux savent l'être, RayStorm propose au joueur des émotions nombreuses et intenses. La réalisation magnifique y est certainement pour beaucoup, mais quand même. Au magasin, vite !



RaHaN

Vive la tradition, c'est ce que dit mère-grand. RayStorm, c'est tout ce qu'il y a de meilleur dans le shoot 2D traditionnel tel qu'on l'a connu en arcade ou sur Nec, allié à la beauté des effets de lumière et de 3D de la PlayStation. Des stages variés, une jouabilité exemplaire, des musiques qui collent au genre à 100 %... RayStorm est tout simplement le meilleur de sa catégorie sur PlayStation.



Le 4e volet de la saga Fatal Fury sort sur PlayStation. Une adaptation correcte qui ne tient pas la comparaison avec les productions les plus récentes. Dur !

PLAYSTATION

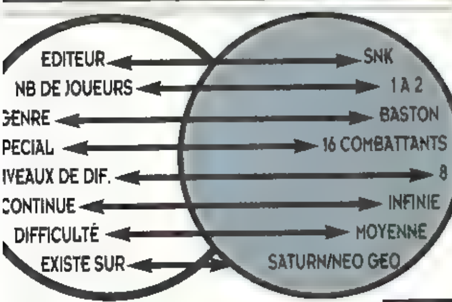


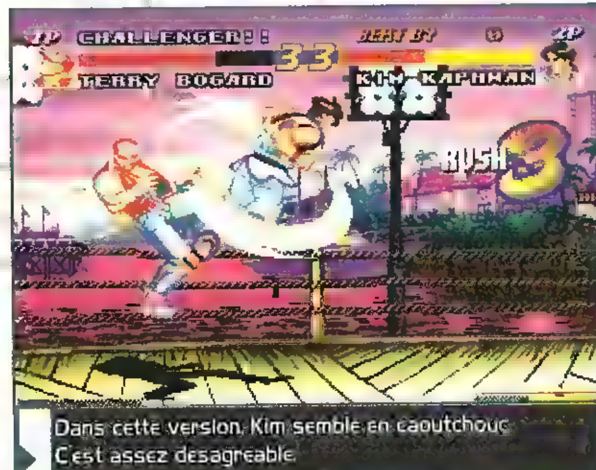
Sorti sur Neo Geo fin 95, puis adapté sur Saturn en 96, Real Bout arrive finalement en version officielle sur PlayStation en 1997. "Trop tard", penseront à raison les plus sévères d'entre vous. En effet, cette adaptation quelque peu tardive se heurte à une concurrence actuellement en "trip polygonal", 32 bits oblige ! Pourtant, ce jeu était un hit sur la Rolls des consoles... mais c'était il y a si longtemps. Impossible de le nier donc, Real Bout a bel et bien un sacré coup de vieux et ce n'est pas son esthétique désuète qui risque de nous faire dire le contraire. Pourtant ce soft dispose d'un atout : une maniabilité sans faille. Cette facilité d'exécution rend les affrontements particulièrement [illegible] et peu tactiques, malgré la possibilité offerte d'esquiver les coups en changeant de plan. Si Real Bout propose un choix assez vaste de combattants (16 brutes furieuses), on reste un peu sur sa faim. À long terme, le jeu ne tient pas la distance faute de [illegible] lors des combats. Pour résumer, nous sommes à des années-lumière de la perfection des Street Fighter Zero par exemple.

Real Bout Fatal Fury

Fiche technique

EDITEUR	SNK
NB DE JOUEURS	1 À 2
GENRE	BASTON
SPECIAL	16 COMBATTANTS
NIVEAUX DE DIF.	8
CONTINUE	INFINIE
DIFFICULTÉ	MOYENNE
EXISTE SUR	SATURN/NEO GEO





Dans cette version, Kim semble en caoutchouc. C'est assez désagréable.



Parmi les 16 combattants proposés, certains n'ont aucun intérêt.



Avec ce nouveau coup, Andy assure le spectacle.





[T]okaku rappelle un peu Nico[t]ine, le petit vieux hilarant de Samouraï Shodown.

NOTES

12 — technique
De la 2D nettement inférieure à KO[F] et à Street Zero 2. Le jeu ne tire pas partie des capacité de la PlayStation

13 — esthétique
Le style Fatal Fury est particulier et assez mal vieilli. Les décors de fond ne sont pas toujours très détaillés ni très fins

12 — animation
L'animation est fluide mais les mouvements ne sont pas toujours très bien décomposés. Globalement, le tou[t] manque de vélocité.

17 — maniabilité
Le point fort du jeu. Les coups spéciau[x] et les furies sortent sans difficulté, malgr[é] une croix directionnelle peu adapté[e] aux exigences de ce type de jeu.

14 — sons
Les digits vocales sont correctes, le[s] musiques passent inaperçues et les brui[ts] d'impact manquent de pêche. Bre[f,] l'ambiance n'est pas explosive.

14 — durée de vie
16 personnages, c'est bien. Mais tou[s] ne sont pas intéressants. Vous risque[z] de vous lasser assez rapidement.

+ plus
Une bonne maniabilité
Les combos et les furies spectaculaire[s]

− moins
Trop de perso peu charismatiques.
A mal vieilli.

Intérêt 75%

AVIS



Real Bout sent le vieux. Bien sûr, la patte SNK est gage de qualité mais ce soft va sur ses 2 ans. Ne nous voilons pas la face : actuellement, un tel produit ne peut plus répondre aux exigences de plus en plus pointues des amateurs de fight. Peut être Real Bout pourra-t-il trouver une seconde jeunesse sur le marché de l'occaze...



Après un passage discret sur Saturn, Mass Destruction tente sa chance sur PlayStation. Pari difficile pour ce petit shoot.

PLAYSTATION



Sorti (de nulle part) sur Saturn courant avril en pleine période de disette ludique, Mass Destruction n'arrive pas vraiment dans les mêmes conditions sur PlayStation. La concurrence fait rage et le rythme des sorties s'accélère. Dorénavant, les joueurs (de plus en plus exigeants) sont conscients qu'une multitude de produits nettement plus ambitieux verront le jour dans les deux prochains mois. Reprenant le concept de Soviet Strike, ce soft nous propose d'effectuer aux commandes d'une boîte de conserve meurtrière plus d'une vingtaine de missions destructrices réparties sur cinq campagnes distinctes. Entièrement en 3D isométrique, la réalisation de ce soft demeure cependant tout juste correcte. Les graphismes sont assez naïfs et font inévitablement penser à un Micro Machines 16 bits. Cette absence de réalisme casse un peu l'atmosphère militaire. Pourtant, grâce à une action omniprésente, Mass Destruction reste marrant à jouer, même si sa durée de vie semble assez courte. L'idée de ce scénario, les objectifs sont effectivement très répétitifs et la tactique réduite à sa plus simple expression. Un petit jeu, donc, qui a pour seul mérite de ne pas nous mentir sur son contenu.

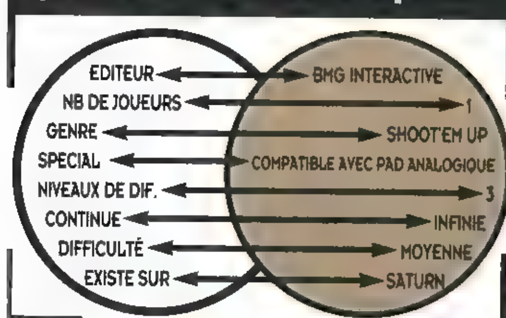
Mass Destruction

fiche technique

EDITEUR	BMG INTERACTIVE
NB DE JOUEURS	1
GENRE	SHOOT'EM UP
SPECIAL	COMPATIBLE AVEC PAD ANALOGIQUE
NIVEAUX DE DIF.	3
CONTINUE	INFINIE
DIFFICULTÉ	MOYENNE
EXISTE SUR	SATURN



Trois tanks au choix qui ne se distinguent hélas que par leurs caractéristiques.

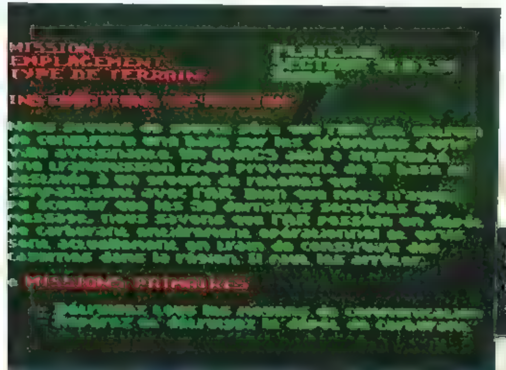




Un effet de transparence bien pratique pour dénicher les items.



La 3D est assez grossière.





Des briefings comme on n'en fait plus.

NOTES

11 — technique
Contrairement à la version S[aturn]... jeu n'est pas en haute résol[ution]... 3D est simpliste et les effets... sont quasi inexistants.

11 — esthétiq[ue]
Boarf. Des cubes et des cylin[dres]... turés de façon peu réaliste et u[n]... complètement décalé. Une p[auvreté]... graphique évidente

13 — animatio[n]
Rien d'extraordinaire. Ça bo[uge]... malement. Ni trop rapide, ni t[rop lent]... Vous êtes dans un tank, n'oubl[iez pas]...

16 — maniabilit[é]
Votre tank répond bien. La c[onfigu]ration du pad permet un maxi[mum de] confort dans l'utilisation de la t[ourelle]...

11 — sons
Beaucoup de bruits d'explo[sion]... Normal. Les cris de l'infante[rie qui] passe sous vos chenilles son[t] marrants.

12 — durée de v[ie]
Aurez-vous le courage de dépa[sser la] dixième mission, sachant qu'il y... Le manque cruel de variété devr[ait avoir] raison de votre détermination de...

+ plus
Heu... La maniabilité.
Le concept Return Fire

− moins
Une réalisation trop juste pour la Play[Station]...
Lassant.

Intérêt 75%

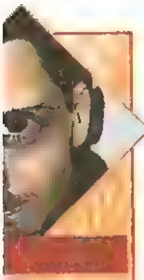
AVIS



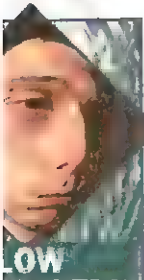
Willow

Sur Saturn, ce petit jeu de massacre valait essentiellement pour sa réalisation 3D, de qualité compte tenu des capacités de la machine dans ce domaine. Sur PlayStation, nous sommes en droit d'être plus exigeants. Certes, Mass Destruction est maniable et l'action est omniprésente, mais il n'y a vraiment pas de quoi rester des heures devant son écran. C'est combien déjà le prix d'un jeu?

Toutes les sort



du mois :
The Rapper
tion).
ances, pour
ait le bureau !
ai p'tit gars, un
dans l'année
per-fatiguant,
e fois l'été
est calme et
t. Alors vu que
nces c'est fait
reposer, j'en ai
t'ennuyer?
joué des
avec les trom-
et des fois je
s par la fenêtre
er les pigeons.
ai fait des
regarde "



LOW
du mois :
one 97
ation)
cool les holi-
e Willow ! Il est
t-Trop" avec les
es", où ils ont
elrave". C'était
stop avec le
oting-drague,
beach volley, la
bronzette-bar-
routage de
ques, et le soir
x boîte de nuit
ou partie de
au clair de lune
lage. Willow
conte. "Quand
explosé et que
ouviens de rien,
je c'était des
od vacances "

Une fois encore les zappings européens sont on ne peut plus fournis. On ne s'ennuie pas une seule seconde ! Et comme nous aussi on a passé des vacances formidables (hum), on vous fait partager nos expériences de l'été. Et ça vaut franchement le coup !



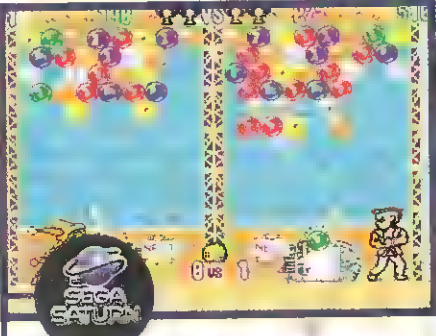
Agent Armstrong

Un principe de jeu vieux comme le monde, une réalisation très "kitsch", même s'il y a des éléments de 3D : Agent Armstrong joue la carte de l'humour décalé. Mais si le principe est amusant, au début, on se lasse vite autant du côté je-tire-sur-tout-ce-qui-bouge que de la réalisation qui, bien qu'originale, n'est somme toute pas très convaincante. Le personnage n'est pas particulièrement attachant, l'ensemble pixellise pas mal et, par moments, la maniabilité pousse à tomber d'une plate-forme un peu souvent... Bref, Agent Armstrong est un petit jeu qui ne plaira qu'aux vieux de la vieille nostalgiques des petits shoots-plate-forme 16 bits. Pas de quoi en faire un plat !

RaHaN.



74% EDITEUR : VIRGIN I.E
MACHINE : PLAYSTATION



Bust-A-Move 3

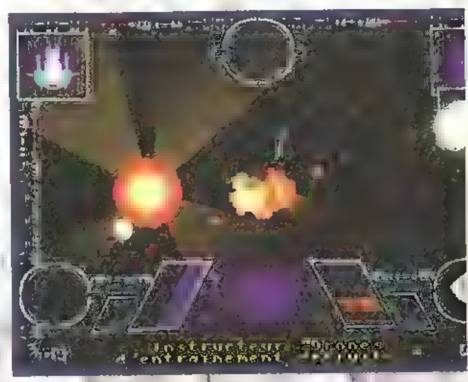
Attention ! Ce troisième volet de la série des Bust A Move ne vaut pas la peine d'être acheté si vous possédez déjà une version précédente. Les changements sont vraiment peu significatifs. Mais, pour les Saturniens amateurs de prise de neurones qui ne connaîtraient pas encore ce jeu de réflexion mythique, sachez que Bust A Move 3 se place un cran au-dessus de Puyo Puyo et Puzzle Fighter Turbo. Le principe est vieux comme Tetris : vous devez défaire votre adversaire en alignant des boules de couleur identique afin de les faire disparaître. Les parties sont frénétiques et le mode deux joueurs risque de vous scotcher un bon moment devant votre écran ! Mou du bulbe rachidien, s'abstenir ! Un jeu sous le signe de la convivialité comme on les aime.

Willow.

90% EDITEUR : TAITO
MACHINE : SATURN



Darklight Conflict



Voici la version Saturn de ce Shoot'em up 3D temps réel sorti au mois de juin sur PlayStation. Aux commandes de différents chasseurs vous devrez bouter les Ovons hors de l'espace à coups de canon à protons durant une bonne trentaine de missions ! Les différences avec la version PlayStation sont, vous vous en doutez, toutes d'ordre technique : les effets de lumière sont nettement moins convaincants et certains effets spéciaux complètement ratés. Sinon c'est kif kif bourricot : les missions sont parfois soporifiques et comme dans l'espace il n'y a pas d'atmosphère... Dommage, les programmeurs sont passés à côté de ce petit je-ne-sais-quoi qui fait la différence entre un jeu moyen et un hit. Surveillez votre rayon Occaze...

Willow.

80% EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINE : SATURN



Dragon Heart

Le film, Cœur de Dragon en français, s'adressait avant tout aux enfants et aux passionnés d'héroïc fantasy avec ses effets spéciaux fabuleux. Le jeu

es européennes



adapté du film, lui, s'adresse avant tout à ceux qui ne connaissent rien au jeu vidéo, et qui au détour d'un rayonnage du Mammouth de Plaisir-sur-Yvette cherchent un jeu pour la console de leur arrière-petit-fils (c'est-à-dire ni vous ni moi). Plate-forme minimaliste, décors sympas, mais maniabilité équivalente à celle d'une queue de billard en caoutchouc mou. Dragonheart est simpliste, son objectif l'est aussi : vendre quelques pièces par-ci par-là. Incognito.

RaHaN.

60% EDITEUR ACCLAIM MACHINE PLAYSTATION

Frankenstein Through the eyes of the monster



Ce jeu d'aventure on ne peut plus statique est, dans son concept, très proche de Myst. Pour schématiser, on passe son temps à cliquer un peu partout sur des décors "computer graphics" assez bien réalisés dans l'unique but de trouver des indices. Palpitant ! L'ambiance gothique du célèbre conte horrifique est assez mal restituée et la présence kitsch de l'acteur Tim Curry (Home Alone 2) n'est pas faite pour arranger les choses ! Argh, on allait presque oublier l'essentiel : le jeu est intégralement dans la langue de Shakespeare ; une erreur marketing fatale qui devrait en toute logique compromettre sérieusement le succès du jeu. Ben ouais, messieurs, on n'a pas tous le privilège d'être bilingue ! Scandaleux !

Willow.



65% POUR LES ANGLOPHONES — EDITEUR INTERPLAY MACHINE SATURN — 30% POUR LES AUTRES

Grid Run



Rappelez-vous, lorsque vous étiez petiot : affublé de ces affreuses sapes que votre môman achetait sans votre avis, vous disputiez de mémorables parties de "chat" dans la cour de votre école en compagnie de vos petites chéries. Ah que de souvenirs ! C'est ce que vous propose de revivre Grid Run, sauf qu'ici vous ne tirerez ni les jupes ni les couettes de fillettes hystériques, mais devrez cavaler frénéti-



quement après des ET pustuleux en utilisant guns et pouvoirs spéciaux pour les toucher (chat !), puis récupérer un nombre sans cesse croissant de drapeaux. Assez amusant, bénéficiant d'une réalisation correcte sans plus, Grid Run devient (même à deux) vite répétitif malgré ses 50 niveaux. Un petit jeu qu'il eût été préférable de classer dans une catégorie budget.

Willow.

60% EDITEUR VIRGIN I.E. MACHINE PLAYSTATION

Independence Day





Les Aliens attaquent. Vous devez les détruire avec votre avion de chasse qui rate ce que vous vous efforcez de viser. Sinon, il rebondit dans des murs invisibles qui sont en fait des projectiles ennemis n'apparaissant qu'après vous avoir touché (pratique ! fun !). Si on s'ennuie, ce qui est TOUJOURS le cas, on peut jouer en vue intérieure, en vue de missile, en vue de l'ennemi, ou en vue du partenaire. Ces deux dernières vues, complètement inutiles, permettent en outre d'oublier qu'on a son avion à conduire, et du coup on s'écrase. Avec des décors on ne peut plus manqués et un vaisseau Mère (texture manquée) au-dessus de votre tête, Independence Day n'est bon qu'à une chose : être jeté ou donné aux E.T.

Greg.

16% EDITEUR FOX INTERACTIVE MACHINE PLAYSTATION

John Madden 98



La série des John Madden est devenue au fil des saisons une référence de la simulation de foot améri-

GREG

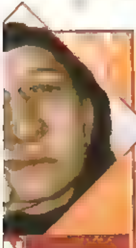
Son jeu du mois : Fi Fantasy Tactics (Pla tion).
Ce que nous avons pour un carambar g n'était en fait que Gr revenu du Mexique, bronzé avec 30 kilos moins. S'il avait fait il n'aurait pas bu l'ea robinet et n'aurait pa attrapé la tourista (= mégachiasse). Séa photo : "Alors ça, c'e toilettes de l'hôtel à Cancun, et ici, c'est l pyramides de Oaxa petit point accroupi e bas, c'est moi en trai demander du papier

TRAZOM

Son jeu du mois : FORMULA ONE 97 (PlayStation).
"J'ai pas pris de vacances. Et alors, j vous emmerde, moi vois pas pourquoi j'e prendrais, c'est bon pour les beaufs. Ah lalala, regarde moi c ramassis de pauv'ke en train d'étaler leur sur la plage.. Euahh on dirait l'étalage d'u boucher de Calcutta Oueuaih cool les fille moi c'est Traz, ça roouule?"

KENJI

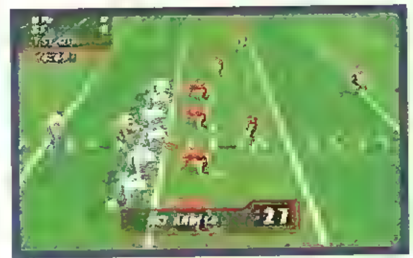
Son jeu du mois : Stre Fighter EX Plus Alpha (PlayStation).
"Pour mes vacances, choisi le côté baroqu du softcore tout en re tant dans la perpétue anticonformité qui me caractérise si bien. J'a passé mon temps da les égouts de Paris, comme ça, pour rien. C'était chiant à mourir mais personne d'autre que moi ne l'a fait, et quand je le raconterai on se souviendra de moi, et je ne serai pas dans le lot, je serai à part. C'est important."



N...
...du mois : Street ...X Plus Alpha ...tion). ...tahan a des ...is, il n'a pas eu ... de partir en ...e, trop occupé ...t à s'occuper ...ites et des ani... ...ses amis. Le ... temps, ses ... téléphonent ...voir comment ça ...e te rends pas ... j'ai des amis ...t appelé de ...x, Sao Polo, ...e, Los Angeles, ... Grâce à eux, ...eu voyagé ...ême." Il est ... Rahan..

cain, et ce n'est pas près de changer. Cette nouvelle mouture, sensiblement plus performante que la version 97, propose de nouveaux schémas tactiques, une meilleure lisibilité de l'action, une précision accrue lors des passes et, surtout, une décomposition des mouvements des sprites 2D d'un naturel inattaquable ! Sinon, John Madden semble aimer la bonne bouffe et le whisky, et sa propension à l'obésité le fait de plus en plus ressembler à Marlo Brando ! Pas de doute, c'est pas l'exercice physique qui le tuera ! Un produit très pro (ça nous change de Fifa), exempt de tout reproche, destiné toutefois à un public très ciblé. Il n'y a pour ce genre de jeux que peu d'adeptes de par chez nous.

Willow.



90% EDITEUR ELECTRONIC ARTS MACHINE PLAYSTATION



LUM
...du mois : Disc... (Saturn). ...tait super-cool ...tes, j'ai vu tout ...n France on n'a ...ai vu Lost World ...nce en octobre, ...), Hercule ...bre, ha ! ha !), ...veaux épisodes ...s (98, ha ! ha !), ...té les nouveaux ... McDo (98, ha ! ...ref, tout avant ... monde. Et les ... Les monu... ... Les musées? ...'y avais pas ...

Ray Tracers

Ray Tracers est un petit jeu surprise. Ray Tracers est rapide. Ray Tracers est fluide. Ray Tracers n'est pas vilain graphiquement. Ray Tracers est très fun à jouer. Ray Tracers a des bruitages excellents. Ray Tracers propose deux modes de jeu différents, l'un est un duel avec un autre bolide, l'autre une course poursuite pare-chocs contre pare-chocs, avec dérapages et carambolages par centaines. Ray Tracers propose 4 véhicules. Ray Tracers dispose de cinématiques sympa. Ray Tracers se termine en deux heures. Ray Tracers n'est pas moins cher qu'un autre jeu. Ray Tracers revient donc à 120 francs de l'heure. Ray Tracers est vite oublié. Ray Tracers? Hein?

RaHaN.





78% EDITEUR TAITO MACHINE PLAYSTATION

Sonic Jam

Amis fans de la Megadrive, vous allez être comblés. Sans vous l'apprendre, je vais quand même vous rappeler que Sonic Jam propose de jouer à tous les Sonic parus sur cette dernière, plus de consulter les librairies de sons et d'images qu'ont pu engendrer tous ces titres. Que représente ce jeu sinon une galette en plastique pour nostalgiques en mal de jeux 2D? Ben pas grand-chose, car même si, personnellement, j'adore ça (nostalgique, on ne se refait pas), que va penser la jeune génération qui s'attend une fois de plus à du polygone bien gouraud-shadé? Pas grand-chose. Limitez donc les dégâts et n'achetez le jeu que pour les amateurs de vieilleries ou les très jeunes enfants.

Greg.



75% EDITEUR SEGA MACHINE SATURN





Tokyo Highway Battle

Alors voilà, c'est l'histoire d'un jeu de voitures sur une console qui en possède déjà des tas, et des excellents. Ce jeu, Tokyo Highway Bidule, porte la griffe d'un éditeur connu pour ses daubes, THQ. Mais quel est leur secret? Comment diable font-ils pour survivre, d'année en année, sans sortir un seul jeu un tant soit peu correct? Graphismes 16 couleurs, fluidité de café séché au fond d'une tasse, intérêt digne des plus longues nuits passées devant l'intégrale d'hélène et les garçons (oui, hélène, pas Hélène.) ! 0 sur l'échelle de la joie.

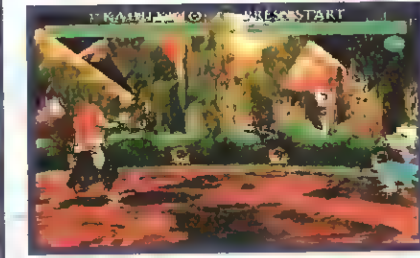
RaHaN.

40% EDITEUR THQ MACHINE PLAYSTATION

Wargods

Tobal 2, Street Fighter Ex, Soul Blade, Tekken 2, bientôt le 3... fin de l'histoire. C'est aussi simple que ça, Wargods, sur N64, avait au moins l'avantage de n'avoir qu'un concurrent. Ce qui, certes, n'a pas changé grand-chose quant à sa qualité, mais... bon. Là, on est sur Play Station, et des bons jeux de baston, sur PlayStation, il y en a tripette. Les persos de Wargods sont grotesques, les décors en bichromie plutôt invisibles, l'animation, pfff... enfin, bref, souvenez-vous, le tip : appuyez sur power off, sortez la cartouche, brisez-la sur votre concierge, et allez jouer aux dominos.

RaHaN (CD, Cartouche? Bof...).



55% EDITEUR MIDWAY MACHINE PLAYSTATION

SNK a choisi, pour son passage à la 3D, de convertir Samurai Spirits, sa série la plus populaire. Mais le passage à la 3D, s'il est inévitable, n'est pas sans danger pour SNK.

PAR BANANA SAN

SAMURAI SPIRITS 64

Pas de grands changements dans le principe du jeu, qui continue à vous opposer à une série d'adversaires à travers d'homériques duels. Question combattants, on a droit aux habituels petits nouveaux : Shiki, une jeune femme aux cheveux courts, tatouée à la cuisse gauche et se battant à l'aide de deux katanas, ainsi que Yagyu Hanman, un colosse aux cheveux blancs qui porte attaché à l'avant-bras droit une sorte de canon-revolver. Mais la nouveauté vient plus de la représentation en 3D que des personnages eux-mêmes.

Un nouveau genre de 3D

Les combattants sont détaillés, colorés et extrêmement fidèles aux modèles originaux : tant leurs vêtements que leurs visages sont étonnamment ressemblants à leurs homologues 2D. La modélisation est une réussite, aidée par la puissance de la Neo Geo 64. Les animations des personnages sont également très réussies, avec des poses et des attitudes très réalistes. Merci la Motion Capture ! Le plus gros problème que semble rencontrer les équipes de développement concerne l'apprentissage de la 3D. SNK maîtrisait jusqu'ici parfaitement les techniques d'animation en 2D. Mais avec le passage à la 3D, il faut tout réapprendre, tout repenser. Les déplacements sont très différents et nettement plus difficiles à gérer, car ils peuvent s'effectuer dans toutes les directions, et à tout moment. Et puis, il y a les "caméras", très complexes car il faut trouver des angles qui mettent bien en avant les combattants. Il y a aussi les sources et les effets de lumière...
Les premières démonstrations de Samurai Spirits 64 ont donné l'impression d'un jeu très beau, mais pas toujours très jouable, notamment pour ce qui est des angles de caméras, et des déplacements dans l'espace 3D. Mais ne perdons pas espoir : le jeu n'est pas fini !

Il est désormais possible de fendre un "Shoji" (les cloisons de papier des demeures traditionnelles nippones) d'un coup de katana, pour se ruer dans une pièce avoisinante et y poursuivre le combat.

...e premier titre d'une nouvelle génération de ...eux

EDITEUR : SNK
MACHINE : HYPER NEO GEO 64
DISPONIBILITE EUROPE : AUTOMNE AU JAPON
SORTIE : COURANT 98 EN EUROPE



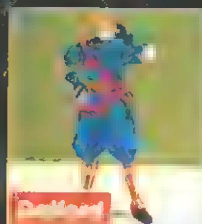
Gros plans et mouvements de caméras redonn au vénérable Samourai Showdowns une nouvel jeunesse.

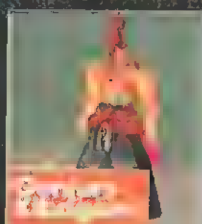
Un titre de baston qui devrait être révolutionnaire

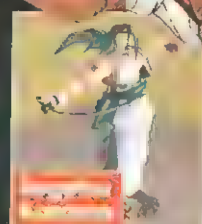


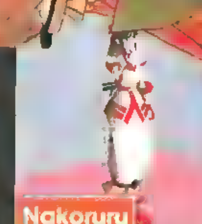
Samurai Spirits sûrement en retard !

Le jeu est encore loin d'être achevé, et je doute qu'il le soit au mois d'août, comme SNK l'a officiellement annoncé. La version qui était dévoilée début juillet n'était terminée qu'à 40%. On ne pouvait utiliser que quatre personnages, et, surtout, il n'y avait que les employés de SNK qui pouvaient y jouer, sous les regards jaloux de l'assistance. Il est probable que même ces quatre personnages n'étaient pas encore finis, et qu'ils ne disposaient que de quelques attaques et techniques fonctionnant sans "plantage". Seuls les employés de SNK savaient ce qu'ils pouvaient faire ou pas, sans aboutir à de jolis bugs !

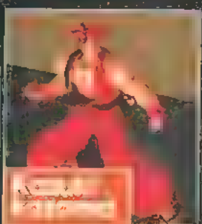


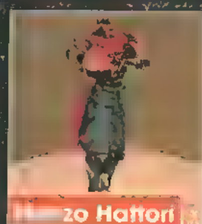




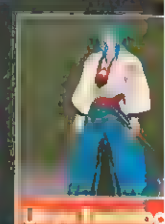














Les commandes sont très simples : deux boutons "Action" et deux boutons "Attaque".







Cela fait maintenant quatre ans que SNK nous présente, tous les ans, cette série avec des améliorations du système de combat. KoF 97 prouve que la 2D peut encore combler tous les amateurs de jeux de combats !

PAR [illegible]

King of Fighters' 97



Cette année, la cuvée 97 de King of Fighters est arrivée plutot tardivement. Il faut dire à sa décharge, que SNK avait d'autres chats à fouetter, avec ses projets Neo Geo 64. KoF'97 propose toujours le System Taisen (Team Battle System ou combat par équipe) et le Team Edit, qui permet de choisir une équipe de 3 combattants parmi plus de 3 654 combinaisons. Le jeu rassemble vingt-neuf adversaires, réunis en neuf équipes, sans compter les personnages qui n'existent qu'en mode Team Edit.

Peu de véritables changements

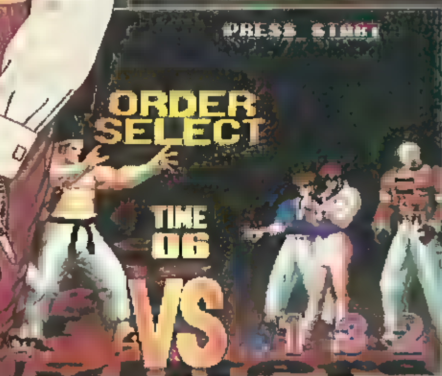
Cette année, l'éditeur propose deux nouveaux modes : l'Extra Mode et l'Advanced Mode. Dans chacun de ces modes, les combattants ont une couleur de vêtements différente. Mais ils gardent des caractéristiques identiques, quel que soit le mode sélectionné : ce n'est pas parce que l'on choisit un mode particulier que son personnage sera meilleur.

L'Extra Mode est une amélioration du système de KoF'94 et 95 : l'esquive est devenue beaucoup plus facile à mettre en œuvre. L'Advanced Mode, quant à lui, est basé sur KoF'96. Il donne au joueur la possibilité de faire des sauts de plusieurs hauteurs différentes, beaucoup plus facilement. Une nouvelle jauge, l'Advanced Power Jauge permet désormais de conserver ses points de Max Power (jusqu'à un maximum de trois). Autre modification : dans la version précédente de KoF, les Max Power étaient automatiquement déclenchés. Désormais, le joueur doit les sélectionner volontairement en appuyant sur les trois boutons A, B et C simultanément. Bref, on est impatient de voir le résultat car même en 2D, Kof reste l'une des références du jeu de baston.



...ttendant King of Fighters en ...sur Hyper Neo Geo 64, la cuvée ...a largement de quoi satisfaire le ...s exigeant des joueurs.





...fois sélectionnée votre équipe, ...e vous reste plus qu'à choisir dans ...el ordre ses membres vont com...

EDITEUR : SNK
MACHINE : ARCADE/NEO GEO
SORTIE : PAS DE DATE
DISPONIBILITÉ EUROPE : N.C.

KoF'97, en attendant un KoF 3D





Advanced ou Extra, KoF'97, c'est comme vous voulez !

Nouveaux combattants et nouvelles équipes

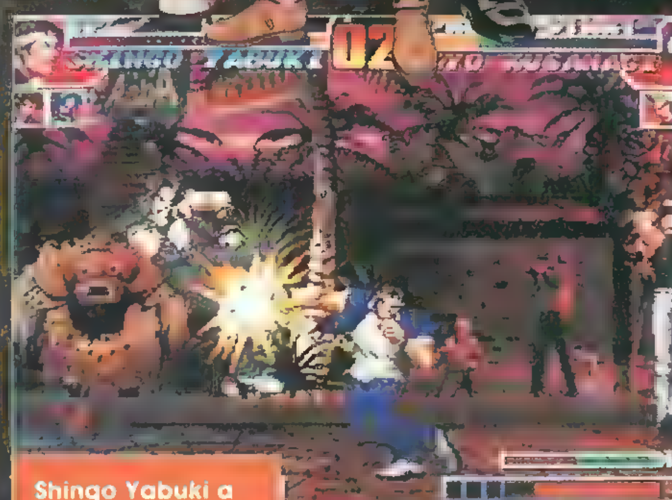
Les nouvelles équipes ont été créées grâce aux dessins des joueurs envoyés à la suite d'un concours organisé par SNK.
Il y a en fait deux nouvelles équipes, en plus des sept précédentes. L'une est composée de nouveaux venus : Yashiro Nanakaze, un musicien, a monté une équipe avec deux jeunes femmes, Chris et Shermie. La seconde équipe est composée de combattants qui appartenaient déjà à l'univers SNK (Billy Kane, Ryuji Yamazaki et Blue Mary), mais qui sont réunis pour la première fois.
Les nouveaux combattants, disponibles uniquement dans le mode Edit, comprennent Iori Yagami et Shingo Yabuki. Ce dernier étudie dans le même lycée que Kusanagi, qui lui a appris à se battre. Mais il ne dispose pas des pouvoirs spéciaux de ce dernier.



Shingo Yabuki.



Nouveau team : Yashiro Nanakaze, Chris et Shermie.



Shingo Yabuki a fait son apparition dans le jeu.



Vous pourrez choisir le mode Advanced ou Extra.



Parmi les nouveautés de cette version, deux nouveaux personnages sont disponibles pour le mode Team Edit.

Cette simulation de course de motos reprend un concept qu'Electronic Arts avait utilisé il y a quelques années de cela dans son Road Rash : la moto-baston !

PAR BANANA SAN

Motor Raid

Quels sont les deux jeux actuellement les plus populaires? Les simulations de combat et celles de course. Vouloir mixer les deux genres semble donc plutot naturel... Sega possède déjà une sérieuse expérience des simulations de bolides et l'art de donner des coups, de préférence violents et dans les gencives, ne lui est pas totalement inconnu. D'où Road Rash.

Il s'agit d'incarner un des quatre pilotes qui participent à ces courses pleines de romantisme et... de cadavres taillades. La bécane sur laquelle vous êtes assis ressemble fortement à celle d'Akira (du dessin animé et manga du meme nom !), avec un design cyber-post-industriel-machin-chose. Ça va vous changer du Solex...

Un jeu rapide et violent

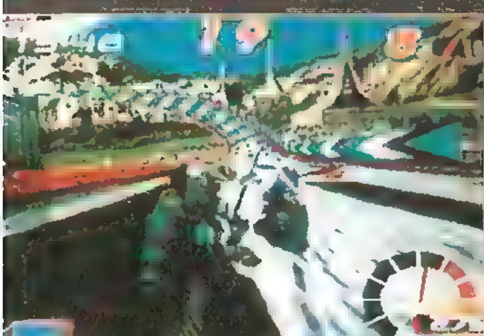
Sega a choisi de réaliser le jeu sur une carte Modèle 2, et non pas sur la dernière version, le Modèle 3. Il semble que la puissance de calcul du Modèle 3 n'était pas nécessaire, et du coup, le joueur payera ses parties moins chères.

Mais cela ne veut pas dire que le jeu est dépassé. Sega a veillé à ce que le côté simulation ne soit pas gâché par une jouabilité médiocre. Votre moto se comporte comme un authentique deux roues. Les parcours ont été aussi conçus avant tout pour le fun. Les graphistes ont profité du fait qu'ils n'avaient pas d'impératifs de réalisme pour concevoir cinq courses dont le seul but est de donner des sensations. Descentes vertigineuses, ravins à franchir, boucles, tunnels... le tout à plus de trois cents kilomètres à l'heure ! Le Turbo Dash vous permet de booster votre vitesse à fond pendant un temps limité. Son maniement est des plus simples : pas de bouton spécial à presser, il suffit de tourner la poignée des gaz au maximum pendant quelques secondes ! Un Road Rash techniquement surprenant et qui a vraiment la pêche.

EDITEUR : SEGA
MACHINE : ARCADE
SORTIE : FIN 97
DISPONIBILITE EUROPE : COURANT 98

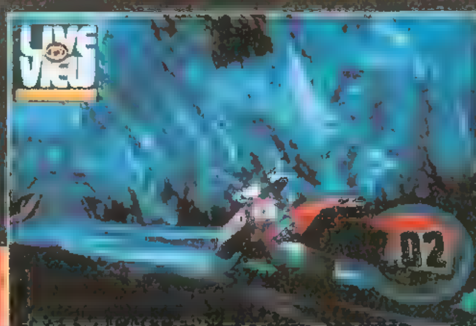


...ndez que j'arrive à la ...leur de la moto qui est ...ant moi, et vous allez ...le coup de hache qu'il ... [illegible] !



...courses attendent les concurrents, ...posant les virages et les circonvolu...s les plus délirantes.

Moto ET Baston : ticket gagnant !



Une caméra virtuelle vous suit en permanence.



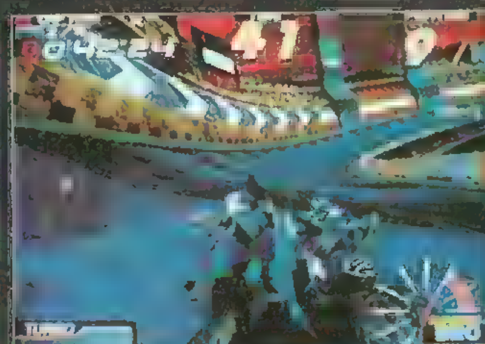
...a Jacinth et son couteau.



...n coup de Turbo Dash, ...us dépassez les quatre ...nt kilomètres à l'heure.



Cette course fait partie des parcours destinés aux motards avancés. Le circuit a tout des montagnes russes.



Bien évidemment, vos adversaires ne se laissent pas faire, et cela débouche sur de furieuses mêlées.

C'est lorsque vous êtes dans le peloton de tête que les coups se mettent à pleuvoir.



Moto rodéo !

Même si votre coursier dépote, vos principales sensations ne viendront pas de là. Les programmeurs ont rajouté la possibilité d'utiliser des instruments tranchants ou contondants pour calmer les ardeurs des concurrents, à travers le Battle Mode. Le jeu prévoit deux boutons : le Kick, un coup de pied latéral idéal pour déstabiliser un concurrent qui ira aussitôt rayer le bitume avec ses dents, et le Punch pour assenez des coups avec votre arme favorite. Un concurrent cherche à vous dépasser : quelle outrecuidance ! Sortez votre hache et coupez-lui un bras ! Devant vous, un concurrent s'obstine à vous dépasser à chaque fois que vous réussissez à le rattraper : c'est le moment de lui faire une démonstration de la faux, et... de lui faucher la première place !

Road Rash revu par Sega



Une pression sur le bouton Punch de votre guidon, et votre bras vengeur va punir l'insolent qui ose vous doubler !





C'est le moment de mettre la gomme, car il s'agit en fait d'un gros tremplin. Et plus dure sera la montée, meilleure sera la chute.

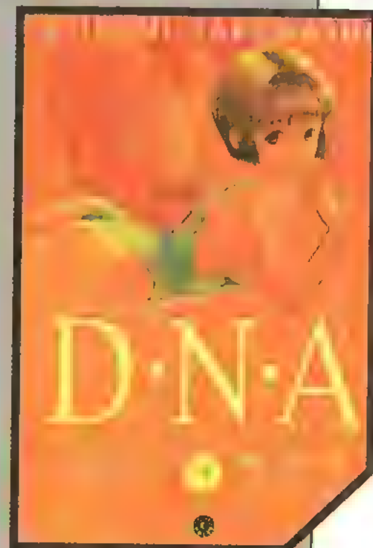
ANIM'PAAD

rentrée en beauté avec l'arrivée de X et d'Albator 84 !
aventures en plusieurs volumes poursuivant leur chemin.
nombreuses suites sont aussi dispo à ce jour.
restons concentrés sur les véritables
uveautés de qualité.



FIN DE DNA2

Les éditions Tonkam nous ont étonnés en sortant très rapidement les deux derniers tomes (quatre et cinq) de DNA2, de Masakazu Katsura (Video Girl Ai). Étant donné le grand succès en France de cet auteur, l'éditeur n'a pas tardé à nous annoncer la sortie d'autres de ses oeuvres moins connues, mais d'un style graphique toujours aussi impeccable. Ainsi, au moment même où vous lisez ces lignes le premier tome de Shadow Lady (qui va compter trois volumes) devrait être disponible. Cette BD raconte les aventures d'une jeune fille timide qui devient une justicière aux grands pouvoirs grâce à un maquillage magique. Tout un programme !





DNA2 © Masakazu Katsura / Shûeisha

MANGA

X, LE MANGA DE CLAMP

était attendu depuis plus d'un an ce anga de la fameuse équipe de desatrices Clamp ! (auteurs de RG Veda, kyô Babylon, RayEarth...). Le voici fin entre nos mains depuis le début s grandes vacances : X raconte coment, en 1999 à Tôkyô, s'affrontent ux clans rivaux dont dépend l'avenir monde. Au milieu de ce conflit, posant les «Dragons de la Terre» x «Dragons du ciel», un jeune mme, Kamui. X est un des plus grands des meilleurs manga de Clamp avec Tôkyô Babylon (qui a d'ailleurs certains liens avec X). Si le premier tome manque peut-être d'un peu d'action, c'est parce que l'histoire met en scène bon nombre de personnages qu'il faut présenter. Vraiment excellent.





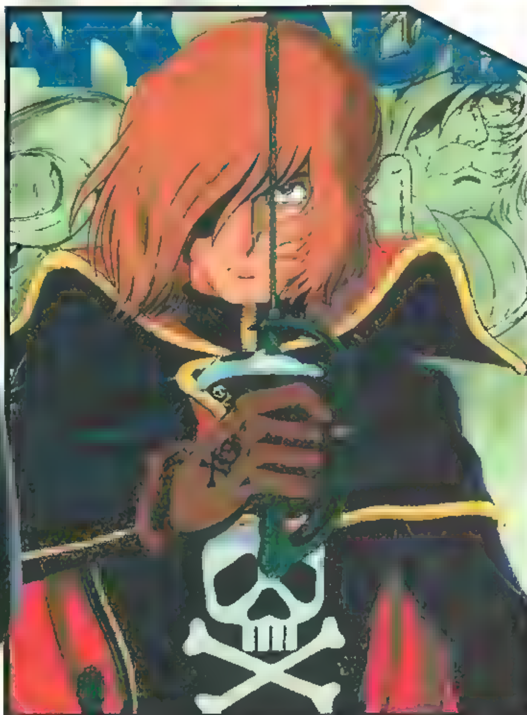
X © Clamp

VIDÉO

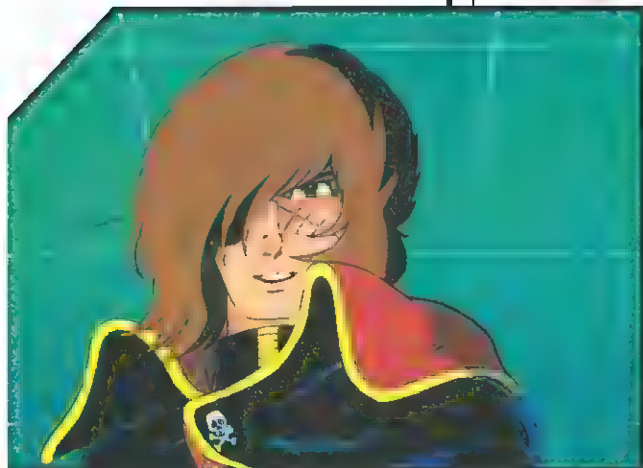
IL REVIENT...
ALBATOR...



Albator 84 · © Töei Company



AK Vidéo avait décidé de jouer la surprise en sortant, à peine un mois après les derniers volumes des Mystérieuses Cités d'Or sa nouvelle grande série «classique». Malgré une rediffusion au même moment sur France 3, l'éditeur choisissait donc de ressortir Albator 84, la seconde série du héros balafré dans laquelle il combat les Humanoïdes. La série comptera seulement sept volumes car elle est très courte. Quatre d'entre eux étaient déjà disponibles au début des vacances et les derniers devraient sortir pendant cette rentrée, permettant ainsi à AK Vidéo d'annoncer une autre série en vidéo pour les mois prochains. Et Capitaine Flamme pourrait bien être de la partie...



Flash Flash

Japon

- Gigantesque succès pour [illegible] le dernier film d'animation du plus grand des réalisateurs japonais, Hayao Miyazaki (Porco Rosso, Totoro...). En quelques semaines, le film totalisait déjà trois fois plus d'entrées que Porco Rosso, balayant les plus grands films américains [...]cules ou Lost World !



Mononoke Hime · © TNDG

- Evangelion est la première série TV japonais[e ...] gurer le nouveau support vidéo le DVD. Chac[...] contient quatre épisodes de la série en jap[...] trois volumes sont déjà disponibles. Seul Gho[...] Shell avait eu ce privilège jusqu'à présent.

France

- C'est en octobre que sortira enfin en vidéo[...] triste des films d'animation [illegible] chez Kaze Animation. L'éditeur proposera une [...] sous-titrée et une version doublée.
- Canal Plus s'ouvre enfin à la japanimation. [...] vendredi soir en seconde partie de soirée sera[...] un dessin animé japonais. Au programme po[...] mencer les quatre premières semaines, les é[...] de Armitage III (Kaze Animation).
- Les abonnées des différents bouquets de [...] par satellite ont eu la joie de découvrir quelque[...] japonaises inédites sur des chaînes étrangères [...] dans leur bouquet, comme Tonde Burin en ch[...] Canal Satellite ou encore Magic Knight Ray[...] italien sur TPS.
- Bonne nouvelle pour les fans du manga des [illegible] Depuis la sortie du volume 3 [...] gaud, cet[...] devient me[...] volume 4 so[...] en septem[...]



Magic Knight Ra[...] © Clamp / Kod[...] TMS

[...]mit[...] © AIC

COMICS

pawn-mania frappe de plein fouet les Etats-Unis !
i le premier août dernier, le film Spawn confirme la tendance.
, la chaîne HBO diffusait le dessin animé depuis quelques mois.
um, en attendant de devenir un jeu vidéo PlayStation,
aussi parler de lui en France, avec la sortie d'un tout
uel album carrément explosif !

Michel Xavier et Serge Févrrier.

. SPAWN-MANIA DÉBARQUE !


Spawn, un jeu d'action qui devrait être musclé.

créature de de Todd Mc Farlene aura n fait du chemin. Spawn, de son vériıle nom Al Simmons, ne s'inscrit pas au ıg de ces héros «gnangnan» en collant ge ou bleu. Spawn, c'est un être maudit, rien violent lorsqu'il s'agit de faire régner dre et la justice. On s'était habitué aux :rances de Lobo, mais Spawn traite de ets graves et très sérieux. Le nouvel épiıde de la saga (album n°15), édité en ınce par Semic, aborde sans fioriture ni :ours saoulant les problèmes de l'enfance ltraitée et du racisme. L'occasion pour awn de se prendre une balle en pleine e et de se faire lyncher joyeusement. ılement, en attendant de se retrouver enfer, le dynamique - c'est un euphémisme - Spawn ne meurt jamais. Ses assassins risquent d'être déçus.

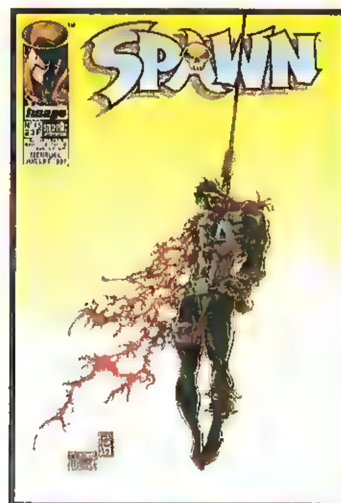

r numéro de Todd Mc n collector !

Un succès fou

Le succès de Spawn ne cesse de croître aux Etats-Unis et la Spawn-mania pourrait bien débarquer d'ici peu en Europe. La raison de cette popularité? Peut-être les états d'âmes de ce super héros terriblement humain ! Mort dans d'horribles circonstances, Al Simmons s'est juré de revenir pour sa femme, quitte à faire un pacte avec des démons infernaux. Seulement, une fois sur terre, le voilà accoutré d'un drôle de costume vivant, qu'il ne peut enlever. Comment expliquer ça à sa douce (Wanda Blake) qui, le croyant mort, s'est mariée avec son meilleur ami? Fou de rage, Spawn parcourt alors les Etats-Unis, histoire de se changer les idées et de se prouver qu'il n'est pas revenu des morts pour rien. Justicier aux méthodes un rien expéditives, Spawn ne passera pas inaperçu.

Une série, un film, un jeu...

La chaîne américaine HBO diffusait en mai dernier, sur six semaines consécutives le vendredi soir à minuit, les aventures de Spawn en dessin animé. Dès septembre, des éditions VHS et Laser-disc devraient être disponibles dans les magasins spécialisés, en version NTSC. New Line Cinema a décidé il y a de cela plusieurs mois de réaliser un film. Sorti le 1er août dernier aux Etats-Unis, Spawn The Movie devrait arriver en Europe en fin d'année. Mark Dippe, le réalisateur, a fait pour l'occasion appel à ILM (Industrial Light and Magic : Star Wars, Lost World...), pour s'occuper des effets spéciaux. Pas de grosses pointures, mais Spawn y est interprété par Michael Jai White, le Mike Tyson de la série Tyson de HBO. Avec un budget proche des 40 millions de dollars, Spawn a d'ores et déjà reçu un accueil très favorable dans les salles américaines. Ne reste maintenant à voir que le jeu PlayStation, conçu par les studios américains de Sony Computer Entertainment. Présent lors du dernier E3, à Atlanta, le jeu ressemblait à un banal beat them up à progression... mais attendons d'en voir plus pour nous prononcer.



Le tout dernier album en français de Spawn, un must vendu 23 francs.

BATMAN ET ROBIN

Second volume des numéros hors-série de Batman, ce Batman et Robin reprend tout simplement l'histoire du film du même nom sorti en juin dernier, à quelques exceptions près. Pas de surprises, donc, pour un album qui présente des dessins parfois confus et un scénario tout aussi puissant que celui du film. La meilleure réplique de l'album? Robin affirmant à Batman : «Dis donc, tu détestes les filles, tu sais ça !». Profond. Les véritables fans de Batman et de Gotham ne conserveront l'album que comme un collector.

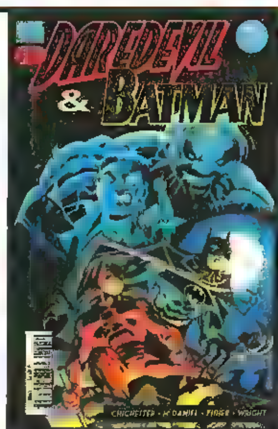


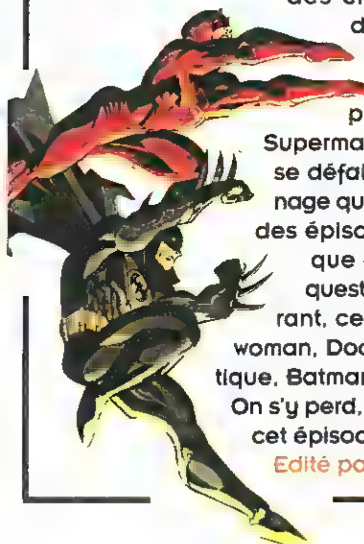
Edité par Semic au prix de 24 francs.

BATMAN HORS SERIE N°2 24F BATMAN & ROBIN

DOUBLE CROSS OVER DC / MARVEL

Pour l'été, DC et Marvel nous gratifient d'un double cross over, avec d'une part Daredevil et Batman, et d'autre part Superman et le Silver Surfer. Dans la première partie de l'album, Daredevil et Batman mènent ensemble une enquête sur un mystérieux meurtrier. Evidemment, la cohabitation ne se fera pas sans heurt, alors que l'enquête mettra à jour un complot de Pile ou face. Les dessins de Scott McDaniel sont excellents, même si dans le registre des cross over, des albums comme Terreurs Noires (dessinés par Daniel Brereton) ont nettement plus de pêche et de classe. De son côté, Superman aura bien du mal, sur sa planète, à se défaire d'un certain Super Skrull (personnage que l'on voyait il y a plus de dix ans dans des épisodes des Quatre Fantastiques) alors que de son côté, le surfeur se pose des questions métaphysiques. Résolument délirant, cet épisode invite aussi Hulk, Wonder-woman, Doomsday, Wolverine, Monsieur Fantastique, Batman, Cyclope et même pour finir Lobo ! On s'y perd, mais la confusion ajoute au délire de cet épisode, vraiment pas comme les autres.





Edité par Marvel au prix de 32 francs

LE TROISIEME TESTAMENT

Ce n'est pas du Comics, mais c'est une BD qui a vraiment la pêche ! Ici, le super héros s'appelle Satan et ça ne rigole pas. Premier volume d'une tétralogie, Le troisième Testament vous emmène en plein moyen âge au temps de la sainte Inquisition. Là, une lutte entre les forces du Mal et un ancien inquisiteur s'engage pour la possession d'un mystérieux coffret. Historiquement détaillé, graphiquement très réussi et passionnant, ce premier volume de Dorison et Alice méritait bien qu'on en parle. Laissez-vous tenter, vous ne le regretterez pas !

Edité par Glénat au prix de 70 francs environ

L'ACTU COMICS



- L'album Lobo vs The Mask, dont nous vous parlions il y a quelques temps, est disponible en français chez Semic. Un numéro Special DC vendu 30 francs.

- Les X-men, le film. Richard Donner qui réalisait en 1979 Superman, s'attaque à l'adaptation des X-Men. On ne sait aujourd'hui pas grand chose, si ce n'est que le scénario tourne autour du duel Wolverine / Magneto. Autres personnages présents : Iceman, Rogue et Storm.



A LA CART

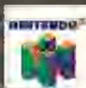
PORTAL : MAGIC POUR LES NULS



Astuces
K e n d y

(A lire avec un ton précieux) MMhhh... Je ne sais pas si vous avez remarqué mais ous avons mis le paquet sur les jeux N64. Normal, car au moment où vous lirez ces lignes, la console sera déjà disponible chez vos revendeurs. Si, si, cette fois-ci, est du sérieux. Quant aux jeux Saturn, c'est plutôt la dèche, ien à se mettre sous la dent... spérons que le mois prochain sera plus prolifique en astuces pour cette console... Envoyez-nous vos tips scolaires, ça nous donnera de la lecture pour la rentrée.

Doom 64

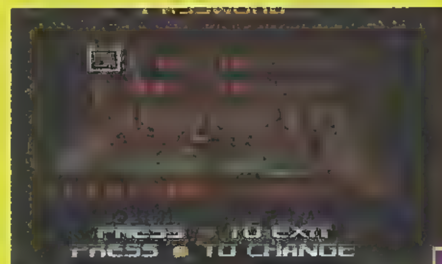


◆Machine : N64
◆Version : US

Cheat Menu

Les codes des niveaux

Niveau 29 :	CDDH CL30 5CGF PF2B
Terraformer :	CB92 NBPL SYL? JO27
Main Engineering :	BXYH?G41 6Z4J PJ?Z
Holding Area :	CYCC MGPKX47G TS2B
Tech Center :	CF3? PG6D S12Z PFKB
Alpha Quadrant :	BXROTHIF 52GG 7W?B
Research Lab :	BBXW HGLS XB8F 9RKB
Final Outpost :	VV9 FL55 QGFV DWJB
Even Simpler :	FFLB MQ6C VVIC PFIB



Les codes des niveaux en "Watch Me Die"

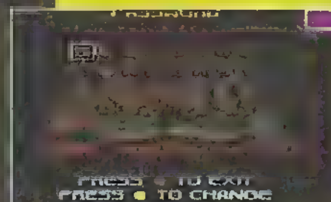
Niveau 3 :	BXLG 4GSH 46YJ L2?0
Niveau 4 :	CXBF CG5P 1G5G HOTL
Niveau 5 :	BX8L 5BNL W1D5 W3KR
Niveau 6 :	BYS9 SBG? 78TS N2KL
Niveau 7 :	BCYJ HG1B 7BFZ?SKL
Niveau 8 :	CX3F CG3P 1LDF HHSW
Niveau 9 :	FFMX MGPH ZVNX WDJC
Niveau 10 :	DVY8 YGDR PBYF 10JC
Niveau 12 :	M18C 2L5Z YS74 CGQB
Niveau 13 :	4JDN RGGN G8VN T7LB
Niveau 14 :	3ZH? KB5X SH2P WMVB
Niveau 15 :	3GJL KBR9 BT36 7YLB
Niveau 16 :	TXLT GGD5 9PR7 68JL
Niveau 17 :	TDXH KBNJ 5Q6F W2JC
Niveau 18 :	JY1D CQ53 ZNW? OXZC
Niveau 19 :	SD8G TBXR 30CZ ?X5C
Niveau 20 :	L5ZH 4HYQ 6VGW KZKF
Niveau 21 :	CCCM TQ9F D7S9 R28L
Niveau 22 :	GVM7 WVQ7 MBSS M7QC
Niveau 23 :	GGRS P3Q7 QOC6 89QB
Niveau 24 :	Y1ZL VBGY CL11 FWBB
Niveau 25 :	WO4R 6HRZ P9R9 ZSLB

Super Password

Vous obtiendrez 100 health, 200 armor, toutes les armes, les munitions, les pass, 3

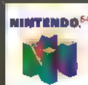


pentagrammes qui, couplés avec le laser gun, peuvent détruire le dernier boss en 4 secondes... La totale quoi ! Entrez le code suivant : W93M 7H2O BCYO PSVB.



Voici un exemple de ce que vous pourrez obtenir !

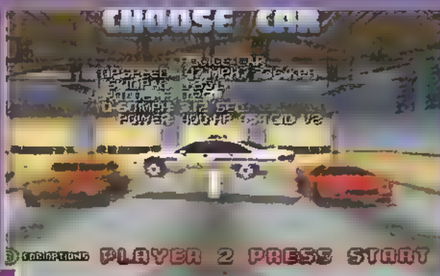
Cruisin' USA



◆ Machine : N64
◆ Version : Japonaise

Voitures cachées

Sur l'écran de sélection des voitures maintenez ▲-C+◀-C+▼-C. Les véhicules se transformeront alors en voiture de police, en bus ou en jeep.



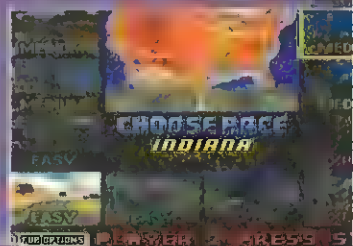
Circuits cachés

Golden Gate Park
Maintenez L, ensuite maintenez ◀-C+▼-C. Le circuit Golden Gate Park remplacera alors l'US 101.



Indiana

Maintenez L, ensuite maintenez ▲-C+▶-C. Le circuit Indiana remplacera celui de Beverly Hills.



San Francisco



Maintenez L, ensuite maintenez ◆-C+▼-C. Le circuit San Francisco remplacera celui du Grand Canyon.

Killer Instinct Gold



◆ Machine : N64
◆ Version : US

Des couleurs en plus pour les persos !

Attendez que les profils des combattants apparaissent à l'écran pour faire les manipulations suivantes : Z, B, A, Z, A, L. Si la manip' est bonne, vous entendrez "Welcome".



Faites les manips sur cet écran !



Jouer avec Gargos



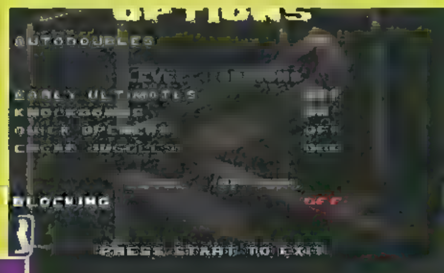
Attendez que les profils des combattants apparaissent à l'écran pour faire les manipulations suivantes : Z, A, R, Z, A, B. Un rire se fera entendre en cas de réussite de la manip' !

Accélération de la vitesse de combat

Sur l'écran de sélection des personnages, pressez les boutons suivants selon l'effet voulu :
Animation rapide : faites ▼ + MP ou MK.
Animation ultra-rapide : faites ▼ + FP ou PK.
Animation démentielle : maintenez ▲ puis faites FP, MK, QP.

Options cachées

Attendez que les profils des combattants apparaissent à l'écran pour faire les manipulations suivantes : Z, B, A, L, A, Z.



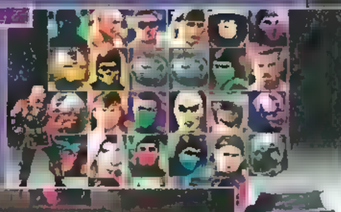
Mortal Kombat Trilogy



◆ Machine : N64
◆ Version : US

Plus d'"Endurance Mode"

Sur l'écran de sélection des personnages, allez sur la case de Kano puis maintenez ▼ tout en validant avec Start . Vous entendrez une voix scander "You Will Never Win !" Sélectionnez ensuite votre combattant et vous remarquerez que des "E" seront en nombre assez conséquent !

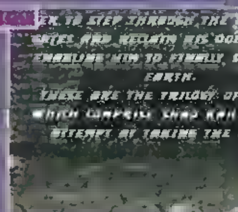


Maintenez ▼ puis faites Start.

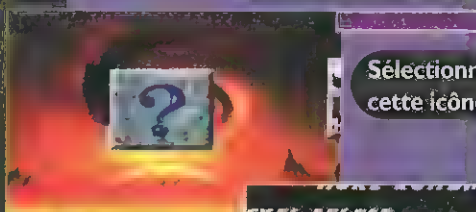


Options cachées bleues

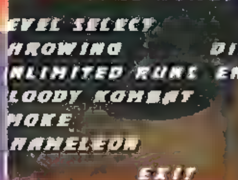
Lorsque le blabla sur l'histoire du jeu apparaît, faites C-▼, B, A. Ensuite allez dans le menu des options, vous verrez qu'un point d'interrogation bleu sera apparu. Vous pourrez maintenant jouer avec Khameleon ou Smoke !



Faites les manipulations sur cet écran !



Sélectionnez cette icône



A vous d'activer les options de votre choix.

Random Select

Sur l'écran de sélection des personnages, allez sur la case de Noob Saibot si vous êtes le Player 1, et Rain si vous êtes le Player 2, puis maintenez ▲ et pressez Start. Votre combattant sera sélectionné de façon complètement aléatoire.



"Random Select" s'affiche au bas de l'écran

Sélection du stage

Sur l'écran de sélection des personnages, allez sur la case de Sonya puis maintenez ▲ en faisant Start. "Select Kombat Zone" s'affichera alors en haut de l'écran.



Essai illimité des Kombat-Kodes

Pendant le blabla de l'histoire, faites avec la croix analogique trois 360°. Le menu des Kombat-Kodes apparaîtra alors. Vous

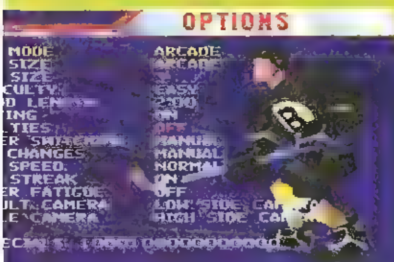
...ez effectuer cette manipulation aussi ...ant que vous le désirez.

...ayne ...retzky Hockey

Machine : N64
Version : US

...ats

...s le menu des options faites les ...ipulations suivantes selon le tip que vous ...ez activer.



...numéros apparaissent au bas de ...ran en cas de réussite.

...faites ▲ -C+R.



...alet est rapide : faites ◀-C+R.
...sses Têtes : faites ▼ -C+R.



Joueurs invisibles

Pendant la période du face-à-face , faites la Pause puis allez dans "Replay". Faites clignoter les joueurs avec le bouton L ou R puis pressez Z pour faire disparaître l'hockeyeur de votre choix.



Faites Pause puis sélectionnez "Replay".



Faites disparaître les joueurs de votre choix.



Pour vous repérer, une flèche vous indiquera votre position.

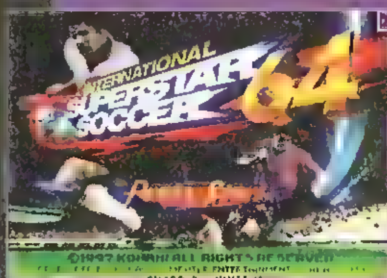
ISS 64



◆ Machine : N64
◆ Version : Européenne

Jouer avec une grosse tête

A l'écran-titre qui indique "Appuyer sur Start", faites C-▲, C-▲, C-▼, C-▼, C-◀, C-▶, C-◀, C-▶, B, A, Z+Start.



Soyez agile de vos doigts sur cet écran !

Les super équipes (six en version européenne)

A l'écran-titre faites ▲, L, ▲, L, ▼, L, ▼, L, ◀, R, ▶, R, ◀, R, ▶, R, B, A, Z+Start.



Dark Rift



◆ Machine : N64
◆ Version : US

Pour jouer avec Demitron et Sonork

Sur l'écran-titre faites A, B, R, L, ▼-C, ▲-C. Vous entendrez un rire. Ensuite faites L, R, ▲-C, ▼-C, ◀-C, ▶-C. Un son vous avertira que tout roule !

Faites les manipulations sur cet écran.





Vous pourrez contrôler ces deux "pas beaux" !

Pour voir les fins

Aaron

Sur l'écran-titre faites ▲, ◀-C, R, ▶, ▼, R, R, ◀-C.

Demonica

▲, ◀-C, R, ▶, ▼, R, R, ▲-C.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joypad !

N°54


- **Cadeau :** Supplément 32 pages sur tous les nouveaux mangas japonais.
- **Tests :** Fade to Black (PS), Euro 96 (Sat), Baku Baku Animal (Sat).
- **Sol + Tips :** Kof'95 (Sat), Titan Wars (Sat), Alien Trilogy (PS), Kileak the Blood (PS), Dragon Ball Z (SFC)...
- **Anim'Paad :** Black Jack, Cobra, Porco Rosso, Ghost in the Shell, et l'interview de Hazuo Komatsubara.
- **Poster :** 3x3 Eyes/Ridge Racer Revolution.

N°55


- **2 cadeaux :** Le manga Mother Sarah + une carte de collection X-Files.
- **Tests :** Formula One (PS), Olympic Games, Intern. Track & Field (PS), Resident Evil (PS), Slam'n'Jam'96 (PS/Sat.), Sampras Extreme (PS)...
- **Sol + Tips :** Need for Speed (PS), Assault Rigs (PS), Tekken 2 (PS), Adidas Power Soccer (PS), Starblade Alpha (PS), The Horde (Saturn)...
- **Anim'Paad :** Dossier Clamp, City Hunter, Fly, Lamu, Nuku-Nuku, Be Bop...
- **Poster :** Resident Evil/El Hazard.

N°56

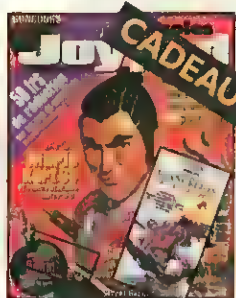

- **Cadeau :** Planche d'autocollants Memory Card pour Saturn et PlayStation.
- **Tests :** Blazing Dragons (PS), Time Commando (PS), Nights (Sat), DBZ (PS), Davis Cup (PS), Return Fire (PS), The Story of Thor 2 (Sat)...
- **Sol + Tips :** Descent (PS), Magic Carpet (PS), Lone Soldier (PS), Total NBA'96 (PS), DBZ (PS), Gex (Sat), Virtua Fighter Kids (Sat)...
- **Anim'Paad :** Dossier Masamune Shirow, 3X3 Eyes, Video Girl Ai, Manga Mania, Fakeru...
- **Poster :** Time Commando/Gunsmith Cats.

N°57

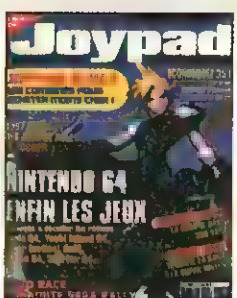

- **Cadeau :** Trois cartes de collection Tekken 2.
- **Tests :** WipEout 2097 (PS), Die Hard Trilogy (PS), Tunnel B1 (PS), Burning Road (PS), Exhumed (Sat), Darkstalkers (PS)...
- **Sol + Tips :** Mario 64 (N64), Tobal n°1 (PS), The Need for Speed (PS), King of Fighters 95 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Anim'Paad :** DBZ le film, Bastard et un dossier complet sur Evangelion.
- **Poster :** Turok/Tekken 2.

N°58


- **Cadeau :** Les Trads Deus, le tableau de scores et l'autocollant Bedlam.
- **Tests :** Tomb Raider (PS), Crash Bandicoot (PS), Star Gladiator (PS), Fighting Vipers (Sat), Street Racer (PS), X2 (PS), Soviet Strike (PS)...
- **Sol + Tips :** Tobal n°1 (PS), Street Figh Zero 2 (Sat), Guardian Heroes (Sat), Figthing Vipers (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du man et de l'animation ainsi qu'un dossier sur Kenich Sonoda (Gunsmith Cats).
- **Poster :** Crash Bandicoot/Paro Wars.

N°59


- **Cadeau :** Une cassette de l'anime Evangelion + des bampers Street Racer
- **Tests :** Street Racer (Sat), Chevaliers de Baphomet (PS), Pandemonium (PS), Destruction Derby 2 (PS), Virtua Cop 2 (Sat), Fifa'97 (PS)...
- **Sol + Tips :** Motor Toon GP 2 (PS), Time Commando (PS), Residen Evil (PS), WipEout 2097 (PS), Virtua Fighter Kids (Sat), Tunnel B1 (PS)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur Evangelion + le shopping Evangelion.
- **Poster :** Pandemonium!/Alice in Cyberlan.

N°60


- **Mario Kart 64 : le Test !** + 30 pages de jeux N64 Zelda 64, Killer Instinct Gold, Yoshi Island 64, Starfox 64 et bien d'autres...
- **Tests :** Virtual On (Sat), Tobal n°1 (PS), Command & Conquer (PS), NBA Live'97 (PS), Sim City 2000 (PS), Samurai Shodown IV (Neo Geo)...
- **Sol + Tips :** WipEout 2097 (PS), Time Commando (PS), Formula One (PS), Destruction Derby (Sat), Crash Bandicoot (PS)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur Black Jack + les mangas coréens.
- **Poster :** Tobal n°1/Daytona USA CCE

N°61


- **Final Fantasy VII : le Test !** La totale en arcade avec Tekken 3, Street Fighter 3 et Virtua Fighter 3 mais aussi The Need for Speed 2 et Turok pour Nintendo 64.
- **Tests :** Legacy of Kain (PS), Suikoden (PS), Dark Savior (Sat), Soviet Strike (Sat)...
- **Sol + Tips :** Star Gladiator (PS), Street Racer (PS), Firo and Klawd (PS), Pandemonium! (PS), Virtual On (Sat)...
- **Anim'Paad :** Toute l'actualité du manga et de l'animation + un dossier sur les mangas chinois.
- **Poster :** Legacy of Kain/Road Rage.

N°62


- **V-Rally, le Sega Rally de la PlayStation :** un reportage sur le dernier-né des studios Infogrames.
- **Tests :** Turok (N64), La Cité des Enfants perdus (PS), Die Hard Arcade (Sat), The Lost Viking 2 (PS)...
- **Sol + Tips :** Command and Conquer (Sat/PS), Theme Park (Sat), Doom (Sat), Destruction Derby 2 (PS), Pandemonium! (PS)...
- **Anim'Paad :** Ghost in the Shell et les déboires de Dragon Ball GT au Japon.
- **Poster :** Fighters Megamix /La Cité des Enfants perdus.

N°63


- **L'apocalypse mécanique :** Porsche Challenge, Micro Machines V3 et Manx TT.
- **Tests :** Total NBA'97 (PS), LBA (PS), Exhumed (PS), Mass Destruction (Sat), Excalibur 2555 AD (PS)
- **Sol + Tips :** Virtua Cop 2 (Sat), Amok (Sat), Street Racer (Sat), Alien Trilogy (Sat), Legacy of Kain (PS), Project Overkill (PS)...
- **Anim'Paad :** Tout ce qu'il faut savoir sur City Hunter alias Nicky Larson...
- **Poster :** Porsche Challenge/Manx TT.

N°64


- **Wargames :** Syndicate Wars, Command and Conquer, Warcraft 2.
- **Tests :** Soul Blade (PS) et tous les coups secrets du jeu, Vandal Hearts (PS), Need For Speed 2 (PS), Bomberman (Sat)...
- **Sol + Tips :** C&C (Sat), Dark Forces (PS), Soviet Strike (Sat), Fifa 97 (PS), Disruptor (PS)...
- **Anim'Paad :** Toshinden et les autres jeux vidéo en vidéo ! Tout ce qu'il faut savoir.
- **Poster :** Tekken 3/Soul Blade.

N°65


- **Rapid Racer :** Reportage exclusif sur le dernier-né des créateurs de Porsche Challenge.
- **Tests :** V-Rally (PS), ISS Pro (PS), Fighters Megamix (Sat), Pandemonium! (Sat)...
- **Sol + Tips :** Manx TT (Sat), Fighters Megamix (Sat), Turok (N64), Porsche Challenge (PS), Die Hard Trilogy (PS)...
- **Anim'Paad :** L'actualité du manga et l'interview de Masami Suda, créateur de Ken le [illegible]
- **Poster :** V-Rally/Scud Race.

N°66


- **Cadeau :** Un CD audio avec les meilleures musiques des jeux de Psygnosis.
- **Spécial E3 :** 32 pages sur le plus grand salon de jeux vidéo du monde.
- **Tests :** ISS 64 (N64), KoF95 (Sat), Rage Racer (PS), Syndicate wars (PS)...
- **Sol + Tips :** Micro Machines V3 (PS), Mechwarrior 2 (PS), War Gods (N64), Hexen (Sat), C&C (Sat)...
- **Anim'pad :** Le petit détective, Kurogane et Possesion Tracer.
- **Poster :** Porsche Challenge/Ace combat 2.

Pour recevoir chez vous les numéros de Joypad présentés ci-dessus (mais aussi les n° 35 à 52) rien de plus facile. En fait, il y a plus facile comme éternuer, mais c'est nettement moins marrant. Il vous suffit donc d'envoyer un chèque de 39 francs (32 francs + 7 francs de frais de port) à l'ordre de Joypad, en précisant le ou les numéros que vous désirez recevoir. L'adresse où envoyer tout ça :

JOYPAD
SERVICE VPC
BP21
10355 MARIGNY-LE-CHATEL CEDEX

Nom .... prénom ....
Adresse ....
....
....

☐ N°54 ☐ N°55 ☐ N°56 ☐ N°57 ☐ N°58

☐ N°59 ☐ N°60 ☐ N°61 ☐ N°62 ☐ N°63

☐ N°64 ☐ N°65 ☐ N°66 ☐ AUTRES :



itron
◀-C, R, ▶, ▼, L, L, ▼-C.

◀-C, R, ▶, ▼, R, R, ▶-C.

e
◀-C, R, ▶, ▼, R, R, ▼-C.

phix
◀-C, R, ▶, ▼, R, R, B.

i
◀-C, R, ▶, ▼, R, R, A.

rlet
◀-C, R, ▶, ▼, L, L, ◀-C.

ork
◀-C, R, ▶, ▼, L, L, ▲-C.

muron
◀-C, R, ▶, ▼, L, L, ▶-C.



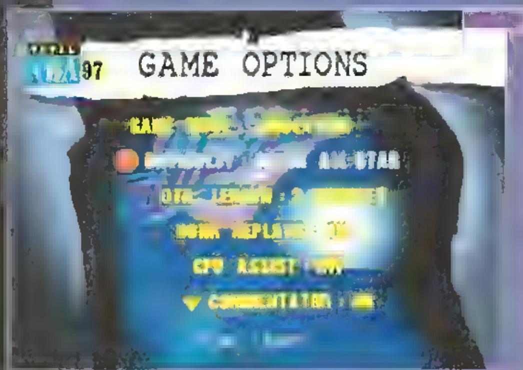


otal NBA 97

◆ Machine : PlayStation
◆ Version : Européenne

cultè Super All-Star

le menu des options, mettez-vous sur "Difficulty" puis pressez rapidement les boutons suivants : L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2... Un niveau inédit de difficulté viendra se rajouter en cas de réussite.



Rage Racer



◆ Machine : PlayStation
◆ Version : Européenne

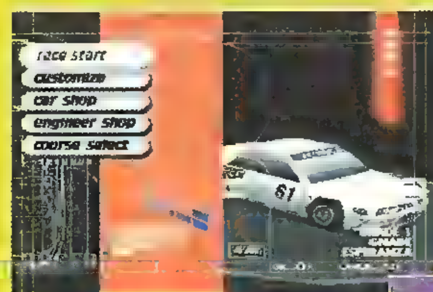
Pour supprimer le rétroviseur

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez le bouton ▵ enfoncé tout en pressant L1 ou R1. Pour le faire réapparaître, répétez l'opération une seconde fois.



Mode miroir

Après avoir sélectionné "RACE START", maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 + Select + Start jusqu'à ce que le jeu commence.



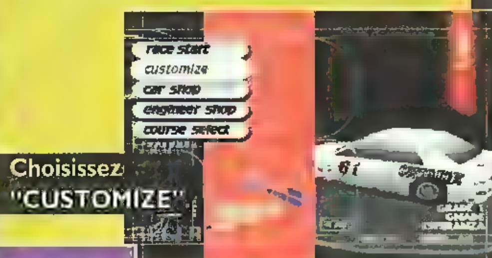
Maintenez enfoncés L1 + R1 + Select + Start.



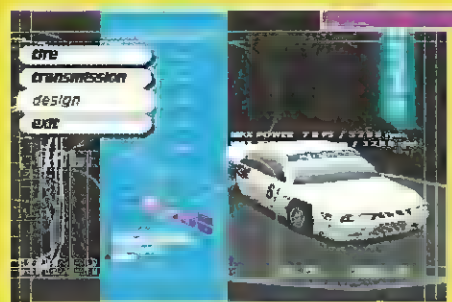
Le circuit sera à l'envers !

Pour changer l'intensité des couleurs du logo

Choisissez "CUSTOMIZE", ensuite sélectionnez "DESIGN". Dessinez un logo ou prenez-en un déjà fait puis allez dans "PAINT". Ensuite placez votre curseur hors des zones peintes puis pressez simultanément sur les touches L1 + L2 + R1 + R2 + Select. Vous verrez alors apparaître trois petites boîtes à droite de l'écran (R, G, B) qui vous permettront de modifier l'intensité des couleurs de votre logo en changeant les petits numéros. Pour cela, il suffira de faire ▶ ou ◀ ou encore R1+▲ ou R1+▼, R étant le niveau de rouge, G le niveau de vert et B le niveau de bleu.



Choisissez "CUSTOMIZE".



Sélectionnez "DESIGN".



Allez dans "PAINT".

Offre spéciale d'abonnement à JOYPAD

1 an (11 numéros) 352 F

+ le jeu Warcraft 2 (PlayStation ou Saturn) 399 F

~~751 F~~

pour vous 525 F

soit 30% de réduction !

BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Service Abonnements Joypad - TSA 20215 - 92887 NANTERRE CEDEX 9

JP158

Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu Warcraft 2 sur :

1❑ PlayStation
2❑ Saturn

au prix exceptionel de 525 F au lieu de 751 F.
Je réalise ainsi une économie de 226 F.

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘
Expire le └┴┘ └┴┘
Signature

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....
....

CODE POSTAL └┴┴┴┴┘

VILLE ....

Date de naissance └┴┘└┴┘└┴┘
Console ....
Pseudo ....
(à créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad).

Offre valable 2 mois, dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine
Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joypad au prix unitaire de 32 F, et le jeu Warcraft 2, version PlayStation ou Saturn, au prix de 399 F plus 16 F de frais de port et d'emballage
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements Sauf opposition formulée par écrit les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs



G, B" s'affichera à droite de l'écran.

escent 2



achine : PlayStation
ersion : Européenne

es accessoires

○ × × △ □ × ○ □ ○ × △ ○



○ □ △ □ × △ × △ ○ × . Vous
ez encore changer de couleurs en
ant les manipulations.



couleurs
pies
araîtront
écran !

our Minnie

× ○ × ○ × ○ × ○ × ○ × ○ .



Pass et niveaux

△ □ ○ × △ □ △ × △ □ × ○



Dix couleurs

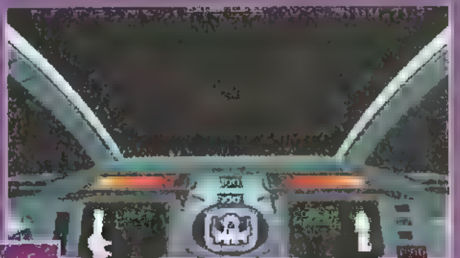
△ × ○ △ □ ○ × △ × △ ○ ×



Les graphismes changeront encore de couleurs !

Vie en plus

△ × □ ○ △ × □ × ○ × △ ○



Les robots bougent plus rapidement

△ × □ □ △ ○ □ × ○ □ △ ○ .



Turbo

△ □ ○ × □ × ○ □ △ ○ × × □ .



Wingnut

△ □ ○ △ × □ △ ○ □ △ × ○ .



Tous les pass

□ △ × △ ○ △ × △ × △ □ × .



Camouflage

× △ ○ □ ○ △ □ × △ × △ ○ .



Recharger le bouclier

△ × ○ □ □ × ○ △ □ × ○ □ .



Invulnérabilité

△ × △ ○ × △ □ × △ × ○ △ .



Astuces

Kendy

wisted etal 2



Machine : PlayStation
Version : Européenne

r se remettre de la vie

ffira d'écraser dix passants dans la rue !

dre ses armes pour de la vie

dant le jeu, faites les manipulations antes sans faire la Pause : ▼, ▲, ▶, ◀, ▲, ▼, ▼. Normalement, "Save your " apparaîtra en haut de l'écran. Plus vous iz d'armes et plus votre niveau de vie ontera.



codes des niveaux

cow : × △ × × Espace, Espace.
s : ○ △ □ Espace, △ Espace.
izonia : △ △ □ ○ ○ Espace.
v York : Espace, △ □ □ × Espace.
irctica : × × △ □ △ ○.
and : ○ × ○ △ ○ ○.
g Kong : △ × ○ × × ○.
k Tooth : △ □ △ □ Espace, □.

sshopper

cow : △ × ○ Espace, Espace, Espace.
s : × △ ○ □ □ ○.
izonia : Espace, × ○ ○ △ ○.
v York : ○ △ × ○ Espace, □.
irctica : × □ □ ○ Espace, △.
and : △ △ × □ ○ △.
g Kong : ○ □ □ ○ × △.
k Tooth : × Espace, × □ □ Espace.

imerhead

cow : Espace, △ × × × Espace.
s : Espace, × △ □ × △.

Amazonia : △ Espace, Espace, Espace, × ○.
New York : △ △ × △ × ×.
Antarctica : △ × △ ○ × □.
Holland : △ □ □ × □ Espace.
Hong Kong : ○ △ ○ □ □ △.
Dark Tooth : ○ ○ ○ Espace, △ ×.

Mr. Grimm

Moscow : △ △ × × ○ Espace.
Paris : ○ × △ ○ △ ×.
Amazonia : × ○ ○ △ △ △.
New York : △ Espace, Espace, ○ × ○.
Antarctica : ○ △ × △ × Espace.
Holland : × × △ Espace, ○ ×.
Hong Kong : Espace, × ○ triangle, □ □.
Dark Tooth : Espace, □ △ ○ ○ △.

Mr. Slam

Moscow : × × △ □ × Espace.
Paris : × Espace, Espace, ○ × □.
Amazonia : ○ △ □ Espace, □ ×.
New York : △ × ○ □ Espace, ○.
Antarctica : △ Espace, △ ○ △ △.
Holland . Espace, ○ Espace, Espace, ○ Espace.
Hong Kong : □ Espace, Espace, △ Espace, △.
Dark Tooth : □ Espace, □ △ ○ ×.

Outlaw 2

Moscow : Espace, × ○ Espace, △ Espace.
Paris : △ △ × ○ △ Espace.
Amazonia : △ □ □ □ △ Espace.
New York : ○ × △ △ △ Espace.
Antarctica : × △ ○ × △ Espace.
Holland : × □ □ Espace, △.
Hong Kong : Espace, △ × □ × ×.
Dark Tooth : Espace, ○ × Espace, △ Espace.

Road Hill

Moscow : ○ × △ □ □ Espace.
Paris : △ Espace, △ Espace, Espace, ○.
Amazonia : × × △ ○ □ △.
New York : ○ Espace, Espace, × Espace, ×.
Antarctica : Espace, △ □ × ○ Espace.
Holland : × Espace, Espace, △ Espace, □.
Hong Kong : △ △ □ △ ○ △.
Dark Tooth : △ ○ × △ □ ×.

Shadow

Moscow : □ Espace, Espace, △ △ Espace.
Paris : × △ × □ ○ △.
Amazonia : × × ○ Espace, △ ×.
New York : × Espace, Espace, × ○ □.
Antarctica : ○ × ○ ○ × ○.
Holland : ○ △ □ △ □ Espace.
Hong Kong : ○ Espace, △ Espace, □ ×.
Dark Tooth : ○ △ Espace, △ ○ Espace.

Spectre

Moscow : ○ △ × × △ Espace.
Paris : Espace, △ □ ○ ○ ×.
Amazonia : ○ × △ □ △ ×.
New York : Espace, × ○ × × △.
Antarctica : × Espace, Espace, Espace, ○ △.
Holland : △ Espace, Espace, □ × □.
Hong Kong : × △ × △ ○ □.
Dark Tooth : × ○ ○ ○ Espace, △.

Thumper

Moscow : ○ Espace, Espace, △ × Espace.
Paris : × □ □ ○ ○ △.
Amazonia : △ × ○ Espace, □ Espace.
New York : × × △ △ × △.
Antarctica : △ △ □ Espace, Espace, Espace.
Holland : × △ × Espace, □ △.
Hong Kong : △ Espace, Espace, □ △ Espace.
Dark Tooth : △ Espace, □ □ × ○.

Twister

Moscow : × Espace, Espace, △ ○ Espace.
Paris : △ × ○ ○ × △.
Amazonia : Espace, △ □ × □ ○.
New York : × △ × ○ × Espace.
Antarctica : ○ Espace, Espace, × □ △.
Holland : Espace, × × Espace, Espace, ○.
Hong Kong : × × △ × □ Espace.
Dark Tooth : × □ Espace, □ △ ○.

Warthog

Moscow : △ Espace, Espace, △ □ Espace.
Paris : △ □ □ □ × □.
Amazonia : ○ □ □ ○ × ×.
New York : × □ □ Espace, × ○.
Antarctica : Espace, × ○ △ Espace, □.
Holland : △ × △ □ Espace, ×.
Hong Kong : ○ × △ ○ Espace, ○.
Dark Tooth : ○ □ Espace, ○ ○ □.

Sélection de la voiture au hasard

Sur l'écran de sélection des voitures, maintenez enfoncé le bouton R1, cela aura pour effet de faire défiler les voitures, pressez ensuite sur × pour sélectionner la voiture.





Sim City 2000



◆ Machine : PlayStation
◆ Version : Européenne

Pour être riche

Pour être super riche, commencez une nouvelle partie puis allez sur l'icône du budget. Sélectionnez-la. Une fois dans l'écran du budget, maintenez R1 enfoncé puis faites × ○ △ □. Maintenez L1 enfoncé puis faites × ○ △ □. Maintenez R2 enfoncé puis faites × ○ △ □. Maintenez L2 enfoncé puis faites × ○ △ □. Des cris de joie vous informeront que le tip est enclenché ! La mention "1000 KF" s'inscrit en bas à gauche de l'écran !



Sélectionnez l'icône du budget.

Faites les manipulations sur cet écran !

Vous voilà riche !

Bubble Bobble



◆ Machine : PlayStation
◆ Version : Européenne

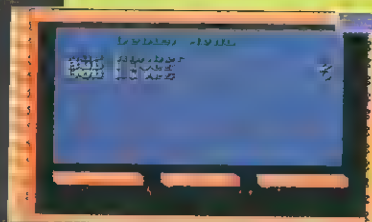
Debug Mode

Sélectionnez le jeu Bubble Bobble, puis faites les manipulations une fois dans l'écran-titre : ▼▲▼▲▶▼◀▼▲▼. Il suffira alors de presser en cours de jeu les boutons suivants pour bénéficier des effets du Debug Mode.



Faites les manipulations sur cet écran.

L1 : Aller au dernier niveau.
R1 : Pour aller au niveau suivant.
R2 : Faire apparaître le menu secret.



L2 : Masquer le menu secret.

Steel Harbinger



◆ Machine : PlayStation
◆ Version : Européenne

Se remettre de la vie

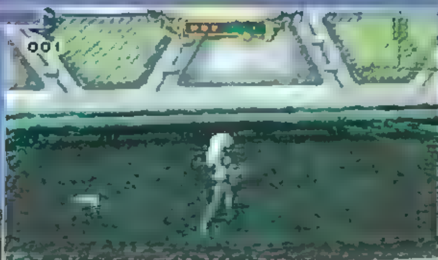
Pendant le jeu faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes : L2, L2, R2, R2, ▲ L1, ▲ R1. Un son vous avertira que le tip a fonctionné. Vous ne pourrez avoir recours à ce tip que cinq fois.



Faites Pause puis faites les manips.

Pour avoir toutes les armes

Pendant le jeu faites Pause puis effectuez les manipulations suivantes : × △ R2, △ × L2, R2, ▼ L2, □, ▶. Vous ne pourrez effectuer ce tip que trois fois.



JOYB

RECORD BATTU : 6 799 482 JOY$.

NOUS AVONS À PEINE EU LE TEMPS DE METTRE DES LUNETTES DE SOLEIL QU'IL FAUT DÉJÀ REMBALLER NOS APRÈS-SKI DE PLAGE POUR LA RENTRÉE. C'EST PAS DE BOL, SURTOUT QUE MR. ZLU ALLAIT BATTRE LE RECORD DE VITESSE DE PATINAGE SUR SABLE BIENTÔT. MR. ZLU DEVRA REPRENDRE SES COURS SUR L'ART ET LA MANIÈRE DU BIEN-DISSÉQUER LES ROSWELL. ET MÊME AVEC TOUS LES JOY$ (6 799 482, UN SUCCÈS COLOSSAL !) QUE VOUS NOUS AVEZ ENVOYÉS POUR LA JOYBANK DE CET ÉTÉ, PERSONNE N'A VOULU LUI VENDRE UN SCALPEL SUISSE AVEC CURE-DENT EN KEVLAR INTÉGRÉ. ALORS BON, HISTOIRE DE NE PAS PERDRE LE MORAL À L'APPROCHE DE LA RENTRÉE, ZLU A EXTORQUÉ QUELQUES LOTS BIEN SYMPA À DROITE, À GAUCHE, COMME CETTE MONTRE GARANTIE 100 % PURE SUISSE, OU LES T-SHIRTS SOULBLADE, POUR METTRE PAR-DESSUS UNE PARKA EN PLUMES DE CANARD. PARCE QUE, L'ÉTÉ, BAH, C'EST FINI.

LOT N° 1 — 5 T-Shirts Hard Boiled

Offerts par Sony CE et Cryo
Mise à prix : 500 Joy$

Hard Boiled, ça veut dire "bouilli dur", en mot à mot (en fait "dur à cuir" !). Grâce à ces T-Shirts-là, vous n'oublierez jamais cet été fabuleux... Et, en plus d'être jolis, ces T-Shirts sont vraiment de très bonne qualité. La classe, quoi !

LOT N° 2 — 10 T-Shirts Soul Blade

Offerts par Sony CE
Mise à prix : 500 Joy$

Un T-Shirt, c'est vrai, c'est un peu faiblard pour terminer l'été. Même si vous vous lavez une fois par semaine. Alors, du coup, en voilà 10. Mis l'un sur l'autre, ces 10 T-Shirts feront de vous le Schwarzy de la rentrée. Seulement, voilà, autant vous le dire tout de suite, ce sera dur d'avoir les dix à vous seul. Très dur.

La joybank 100 JOY$
50 JOY$
10 JOY$
La joybank 500 JOY$
La joybank 200 JOY$
La joybank 20 JOY$

ANK 67

LOT N° 4 — 5 T-Shirts Sonic

Offerts par Sega
Mise à prix : 200 Joy$

Sonic est un hérisson. Plein d'épines, qui, même si elles sont bleues, restent des épines. Ce T-Shirt inimitable au style impérissable vous fera découvrir le pouvoir rafraîchissant des épines de hérisson, qui, comme le démontre habileme la thèse de fin d'études de Zlu sur "le bleu les hérissons", tiennent bien moins chaud q la fourrure d'ours polaire.

RESULTATS JOYBANK 64

LOT N° 1 : 1 T-SHIRT "LEGACY OF KAIN"

- 7 160 Joy$: GROBEL Nicolas
- 6 680 Joy$: PFEFFER Denis
- 6 510 Joy$: BRIOT Romain
- 6 000 Joy$: EHR Nicolas
- 5 935 Joy$: DODIN Thibault
- 5 933 Joy$: DESCARTES Frédéric
- 5 898 Joy$: JACQUIN David
- 5 780 Joy$: HOUZELOT Yoan
- 5 578 Joy$: TAURIGNAN Paul
- 5 040 Joy$: ALTUN Alexandre

LOT N° 2 : 1 CASQUETTE ET 1 T-SHIRT "THE SUBSTITUTE"

- 5 100 Joy$: FREVILLE Renaud
- 4 725 Joy$: MORAND Denis
- 4 703 Joy$: LEGRAND Jean-Pierre
- 4 674 Joy$: TAIEB Moïse
- 4 639 Joy$: BONHOMME José
- 4 440 Joy$: MURE Aurélien
- 4 325 Joy$: LETANG Laurence
- 3 790 Joy$: EMONOZ Nicolas
- 3 690 Joy$: VAN OEYEN Renaut
- 3 630 Joy$: DAMME Arnaud
- 2 940 Joy$: DEUDON Hervé
- 2 530 Joy$: LEMOINE Tony
- 2 490 Joy$: NAGOUL Fabrice
- 2 360 Joy$: TURNER Pierre
- 2 000 Joy$: DARDENNE Robin
- 1 800 Joy$: FINOT Nicolas
- 1 760 Joy$: BROCARD Christian
- 1 100 Joy$: MUNOZ Frédéric
- 1 011 Joy$: DU Victor
- 1 000 Joy$: FEREIRA Serge
- 300 Joy$: SMANIO Guillaume
- 260 Joy$: RAMOSJulien
- 220 Joy$: NICOLAS Christophe
- 215 Joy$: MOREAU Lionel
- 200 Joy$: KHONH Zakaria

LOT N° 3 : MICRO MACHINES "STAR WARS"

- 11 380 Joy$: TOURNEBOEUF Lucette
- 10 000 Joy$: LAEMLE Florian
- 5 520 Joy$: RAMOS Julien
- 4 840 Joy$: CHAPUIS Guillaume

LOT N° 4 : CALENDRIER "SOULBLADE"

- 6 607 Joy$: CHARPENTIER Emmanuel
- 4 880 Joy$: CANCHY Nicolas
- 4 030 Joy$: FONTENAY Jean-Noël

LOT N° 3 — 1 montre Swatch "Monster Trucks"

Offerte par Psygnosis
Mise à prix : 1 000 Joy$



Alors, là, pas de demi-mesure. C'est de la vraie montre suisse de qualité, c'[...] de la Swatch. Grâce à cette montre au bracelet imitation pneu-neige, vo[...] n'arriverez pas en retard en cours puisque, est-il besoin de le rappeler, c'[...] la rentrée. Hum. Un collector presque unique !

Le règlement

1. Avant de nous envoyer tes Joy$, sache qu'il faut qu'on s'achète des gommes et des rapporteurs, pour la rentrée. Alors on ne renverra rien.
2. Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes. S'il manque quoi que ce soit, ton bulletin servira de papier brouillon pour Mr. Zlu.
3. Ni moi ni personne ayant participé de près ou de loin à la Joybank n'avons le droit d'y participer. Même avec des anti-sèches.
4. Même si vous mettez vos mises en commun, un seul nom sur le bulletin s'il vous plaît, sinon Professeur Zlu saquera définitivement la copie.
5. Si vous voulez tricher et faire de faux Joy$, laissez tomber, c'est le zéro pointé qui vous attend.
6. Envoyez vos Joy$ à : Joypad Joybank, 6 bis, rue Fournier, 92110 Clich[...] pouvez l'envoyer au pape, mais il ne corrigera pas.
7. Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 69 de Joypa[...] aussi le numéro fétiche de Mr. Zlu, depuis qu'il a appris certaines cho[...] nature.
8. Ah, très important, il faut que tu nous envoies tes Joy$. Ça peut paraî[...] mais rendre copie blanche, ça vaut pas tripette. Là, c'est pareil.
9. A vous de vous documenter. Interro écrite, bientôt. Et venez pas me [...] n'existe pas.

Ventes aux enchères Joypad 67

NOM ______ PRENOM ______

ADRESSE ______

VOTRE CONSOLE ______

VOTRE MISE : LOT N° 1 ______

LOT N°2 ______

LOT N°3 ______

LOT N°4 ______

MISE TOTALE ______

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi à renvoyer à Joypad-La Joybank 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex

[illegible] jeux de volants [illegible] sur les nouvelles consoles ; c'est en effet un genre qui [illegible] dans la 3D que permettent les [illegible]. Puisque ce [illegible] par tous, [illegible] à remplacer [illegible] par un volant !

Volant ou manette ?

Que l'on ait ou pas le permis, que l'on soit champion de formule 1 ou pas, on a tous des sensations, pas vrai? La grande classe, c'est bien d'oublier le petit paddle, et de le remplacer par un truc rond pivotant, et un tapis avec des pédales... Alors, lesquels sont disponibles, sur quelles machines et à quel prix?

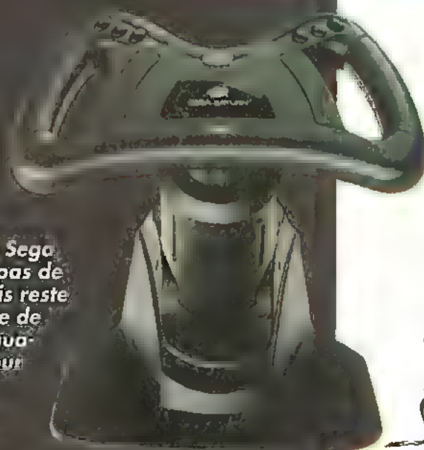
Pour tous les goûts

Déjà, sachez que quelle que soit la machine sur laquelle vous jouez, Saturn, PlayStation ou N64, il existe un ensemble volant plus pédalier. Comment ça marche? C'est très simple : après un branchement standard sur le port paddle de votre machine, il faudra bien souvent passer par un menu d'option dans le jeu, de manière à calibrer le volant, puisque ce type d'accessoire est analogique (plus vous tournez le volant, plus le véhicule tourne), excepté le volant officiel de Sega. Evidemment, tous les jeux ne disposent pas de cet écran de paramétrage, et certains fonctionnent tout de même sans l'étape de calibrage. Le problème, c'est que tous les jeux n'acceptent pas forcément tous les modèles de volants, parfois seulement le volant et pas le pédalier, etc.

Pas pour tous les jeux

Le prix de tels accessoires n'est pas si exorbitant que cela, puisqu'on les trouve aux

Pour retrouver des sensations optimales de conduite, le volant reste le nec plus ultra



Le volant de Sega ne possède pas de pédalier mais reste un accessoire de très bonne qualité. Idéal pour un jeu comme Sega Rally.



Le volant MadCatz au banc d'essai

Les quelques jeux ci-après sont déjà sympas à jouer au paddle, mais prennent vraiment toute leur ampleur au volant (tests effectués avec le Mad Catz) :





Avant de pouvoir utiliser un volant de manière optimale, il faut le paramétrer dans les jeux qui ont une option prévue à cet effet.

Le MadCatz pour N64 et Saturn

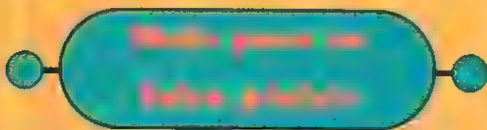
Difficile de ne pas préférer le volant made in Sega pour ce qui est de la Saturn. Pourtant, le MadCatz possède un pédalier qui n'est pas un mince atout et change tout à l'affaire. Quant à la Nintendo 64, MRC peut se jouer au MadCatz, mais le résultat n'est pas génial. Espérons que Lamborghini 64, spécialement développé pour le volant Madcatz, relèvera le niveau et permettra aux joueurs de N64 de découvrir de nouvelles sensations. Cela dit, la N64 ne dispose à l'heure actuelle que de peu de jeux de courses, et l'achat d'un volant est très loin d'être indispensable. A noter la sortie prochaine par la chaîne de magasins Espace 3 d'un volant compatible PlayStation, Saturn et Nintendo 64. Un seul volant pour trois machines ! Le prix de ce gadget n'a toutefois pas été encore communiqué.







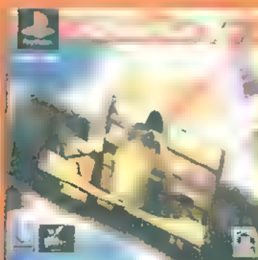
environs de 450 F, et moitié moins chers d'occasion. Les retours sont rares, le matériel étant assez solide quel que soit le modèle. Donc, bien évidemment si vous haïssez les jeux de voiture, vous n'avez même pas à lire ces lignes, alors circulez. Si vous êtes un fan absolu du genre, vous pouvez craquer pour un volant, vous ne le regretterez pas. Si vous aimez, sans plus, c'est alors en fonction de votre budget. Mais gardez à l'esprit les volants restent du domaine du luxe : ils ne sont jamais indispensables.



Comment choisir son modèle? Basons nous sur le bon vieux critère du rapport qualité-prix. Sur PlayStation, le choix est simple : le Mad Catz est sans conteste le meilleur, d'autant qu'il a été récemment adopté par Sony comme accessoire officiel. Il comprend le volant plus le pédalier et vous le trouverez aussi sur Saturn. Le volant officiel de Sega (appelé "Arcade Racer") s'accorde bien sûr parfaitement avec la machine, mais se passe du pédalier et n'est pas analogique, pour le même prix que le Mad Catz. Enfin, sur N64, deux modèles : Le Mad Catz toujours, et le Per4Mer, qui existe aussi sur PlayStation, mais dont l'esthétique, la qualité et la solidité sont inférieures.
Bref, à moins d'être un fan absolu et de posséder plutôt une PlayStation, le volant n'est pas un accessoire indispensable, loin s'en faut. Si vous vous décidez, optez plutôt pour le Mad Catz, qui est le meilleur de sa catégorie.

PLAYSTATION

Jeu	Intérêt
Formula One	Excellent
[illegible]	[illegible]
V-Rally	Excellent
Need For Speed	Excellent
WipEout 2097	Pas Mal
Motor Toon GP 2	Excellent









Le Mad Catz et son pédalier semble être le meilleur modèle disponible

Comment monter sa boutique ?



Le Code du Commerce, une bible lorsqu'il s'agit de commencer.

Monter une boutique de jeux vidéo, agrandir sa clientèle, organiser des concours, bref, se faire une situation dans le commerce des jeux, que faut-il savoir? Quelles sont les difficultés actuelles? Monter son commerce : rêve ou réalité?

Les jeux vidéo, c'est votre passion, bien entendu. Mais vous ne vous sentez pas fait pour la programmation. L'écriture n'est pas votre fort non plus, mais votre rêve, c'est de monter une boutique sympa et de vous lancer dans la grande aventure du commerce vidéoludique... Pourquoi pas? Mais autant le dire tout de suite, c'est dur !

Comment ça marche

Bien entendu, une boutique ne se monte pas dans le jardin de la maison, avec les moyens du bord. Il y a toute une série de démarches à respecter. Il faut commencer par trouver un chouette nom. Ensuite, pour éviter qu'on ne vous le pique, il faut payer pour le déposer à l'INPI : le prix de ce genre de dépôt varie en fonction du nom, si vous avez aussi un logo à déposer, etc. Ensuite, il faut créer le "statut" de votre boutique, qui est en fait considérée comme une société. C'est-à-dire qu'il faut un capital de quelques milliers de francs, variable selon le procédé choisi : S.A, SARL, etc. C'est à la Chambre de Commerce que la société est crée. Lorsque cela est fait, votre société existe enfin... dans la paperasse ! Il vous faut maintenant lui donner une réalité physique, c'est-à-dire trouver un local adéquat. Cela peut prendre du temps, et des sous puisqu'il faut louer. Il faut un local bien situé, dans une zone où les concurrents sont rares, et à la vue d'une clientèle cible : à coté d'une école par exemple ! Enfin, le plus important : trouver des fournisseurs.

Les articles

Pour ce qui est des versions européennes des machines et des jeux, les fournisseurs français sont là pour ça, et vous êtes obligés de passer par eux : ce sont Guillemot, Inelec, et d'autres. Si vous vous lancez dans l'import, c'est un peu plus compliqué. Les fournisseurs sont plus nombreux, et il s'agit de trouver celui qui propose les meilleurs prix. Pour cela pas de secret, soit vous avez déjà des adresses, soit vous allez passer par les ambassades par exemple, et de fil en aiguille chercher un bon fournisseur. Muni de tout cela, il faut encore vous préoccuper de trouver un comptable, qui se fera payer entre 3 000 et 4 000 francs par mois. Vous, vous aurez le statut de gérant de la société et vous vous occuperez des commandes, et de la vente. Sachez que les bénéfices sur un article sont minces : pour être compétitif, les marges bénéficiaires sur un produit n'excédront pas 1,6 % de son prix !

Pas facile

Monter une boutique, c'est du travail, de la patience et de la chance. Si vous êtes sur Paris, inutile de vous affoler, le seul moyen est de jouer dans la cour des grands : ouvrir une succursale de grande chaîne. Vous avez ainsi la notoriété du groupe, vous accédez à ses fournisseurs et éliminez une partie des risques, des coûts publicitaires et du travail... mais ça se paie ! Vous reverserez une partie de vos bénéfices, et obéirez aux lois de la chaîne... Si en revanche vous êtes dans une ville moyenne, de province, où aucun "grand" n'est installé, l'aventure peut marcher... Tout est affaire de volonté, de bonnes idées. Il faut pouvoir assurer ses arrières et être certain de rembourser un investissement important. Le marché du jeu vidéo ne cesse de s'étendre, et si vous avez la chance de disposer des moyens et de la situation, vous pourrez peut-être monter une petite affaire qui roule !

vec l'avènement des grandes chaînes, devient aujourd'hui très difficile de se faire une place

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*
*VOIR MODALITES EN MAGASIN

NINTENDO 64 VF

999F NEUVE +100F DE BONS D'ACHAT CADEAU

149F MEMORY CARD REF. 15835

169F MANETTE NOIRE REF. 16020

790F OCCASION +80F DE BONS D'ACHAT CADEAU

590F OCCASION +60F DE BONS D'ACHAT CADEAU

SUPER BONUS
50F CASH SUPPLEMENTAIRE
SI VOUS NOUS REVENDEZ POUR PLUS DE 600F DE JEUX D'OCCASION* (SUR PLAYSTATION & NINTENDO 64)
(*offre limitée au 31/10/97, voir modalités en magasins)

NINTENDO 64 — SUPER MARIO KART — 369F

NINTENDO 64 — HEXEN — NEW

NINTENDO 64 — ISS 64 — NEW

SATURN — DUKE NUKEM 3D — 319F

SATURN — RESIDENT EVIL — 319F

PSX — FORMULA ONE 97 — NEW

PSX — WARCRAFT II — 339F

PSX — RAPID RACER — NEW

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

NOS ADRE

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C. cial Chelles 2 Nationale 34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nat. 10 - M° Billancourt
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 ANTONY (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C. cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENI
C. cial St Den
6 pas. des A
93200 ST
Tél : 01 42

CRETEIL
5 r. du G.
94000 C
(r. piétonne, Cr
Tél : 01 49

KREMLIN BIC
30 bis av. de Fo
94270 KREML
Tél : 01 43

FONTENAY SOU
C. cial Val de
94120 FONTENA
(A côté de To
Tél : 01 48

CERGY PONT
C.cial Cergy 3
(face à la "tête dan
95000 C
Tél : 01 34 2

TOULOUS
14 rue Temp
31000 TOU
(Angle r. St
Tél : 05 61 2

COMPIEGN
37 cours Gu
60200 COM
Tél : 03 44 2

AMIENS
19 rue des J
(Galerie des J
80000 AM
Tél : 03 22 9

POITIERS
12 rue Gasto
86000 POI
Tél : 05 49 5

LILLE (5
40, 52 Rue Esq
(la Tête dans les
59000 LI
Tél. : 08 36 6

ORGEVAL
OUVERTURE FIN S
C.cial Art de Vi
(face "Le Ce
78630 ORG
Tél : 08 36 6

15 SCORE GAMES
GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
X DE VENTE DES JEUX
TE ET HORAIRES DES MAGASINS
UCS ET ASTUCES
TE ARGUS & REVENTE
VOS JEUX
MANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE
ATUIT 64 PAGES

AGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

PAR TEL. : 08 36 685 686

2,23F mn

SCORE GAMES VPC (9h - 19h30)
6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tél .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 25F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F ... F
FRAIS DE PORT ENVOIS CHRONOPOST (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F ... F
TOTAL A PAYER

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte Bancaire

Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

ALORS ... ... ON VEUT FAIRE DANS LA VENTE DE JEUX VIDEO ?

YAKUZA MEGA JEUX

MAFIA SUPERJEUX

NAÏF GAMER

Organismes nationaux

Chambre de Commerce Française	01 42 61 15 18
INPI (Institut National pour la Propriété Industrielle)	01 53 04 53 04
Ambassade du Japon	01 48 88 62 00
Ambassade des Etats-Unis (section commerce)	01 43 12 21 72

Distributeurs

(Il y en a bien plus, ceux-ci sont les plus connus pour la France)

Guillemot International (UBI...)	02 99 08 90 88
Inelec	01 48 10 55 55
Ecudis (Océan, Infogrammes...)	04 72 02 59 00
Big Ben	03 20 90 72 22

ouvelle formule de ad oui, mais il faut ussi que les tops de l'okaz et de Score mes soient toujours rendez-vous. A quel rix payer vos jeux ? éponse est ici alors ez vigilant et suivez l'argus Joypad.

PLAYSTATION

	Prix MOYEN* CONSTATÉ	Prix* CONSEILLÉ
Suikoden	240	250
Excalibur 2555 AD	225	250
Vandal Hearts	245	250
Tomb Raider	210	200 (!)
Syndicate Wars	270	270
Tekken 2	240	250
Formula One	200	200
Legacy Of Kain	250	270
Rage Racer	250	270
ISS Pro	260	270
Tenka	250	250
V-Rally	280	290
Soul Blade	270	280

*PRIX 1:
LE PRIX 1 N'A RIEN À VOIR AVEC LE PREMIER PRIX. IL S'AGIT JUSTE D'UNE MOYENNE ENTRE LES PRIX QUE NOUS AVONS EU GRACE A NOTRE AMI LE TELEPHONE, DESQUELS NOUS AVONS TEJ' LE PLUS BALEZE, ET LE PLUS FAIBLE. PAS DE JALOUX.

SATURN

	Prix MOYEN* CONSTATÉ	Prix* CONSEILLÉ
Soviet Strike	225	250
Tomb Raider	220	250
Virtual On	195	225
Pandemonium!	250	270
Sega Rally	180	225
Exhumed	225	250
Return Fire	225	250
Bomber Man	250	250
Die Hard Trilogy	230	250
ManX TT	235	250
KoF 95	250	270
Fighter's Megamix	220	250
Shining the Holy Ark	250	270

*PRIX 2:
LE PRIX 2 N'A RIEN À VOIR AVEC UN DEUXIEME PRIX. IL S'AGIT D'UN CONSEIL DE VOUS À MOI, OU DE MOI À VOUS, ENFIN, BREF, UN PRIX QU'IL SERAIT SAGE DE CONSIDÉRER COMME PLAFOND, À MOINS BIEN SUR, QUE VOTRE LOISIR FAVORI SOIT DE JETER DES THUNES PAR LES FENETRES.

Saturn okaz

1. Worldwide Soccer 97
2. Tomb Raider
3. Sega Rally
4. Daytona USA
5. Daytona Championship
6. Fifa 96
7. Die Hard Arcade
8. Virtua Fighter 2
9. Virtua Cop 2 + Gun
10. Magic Carpet

PlayStation okaz

1. Tomb Raider
2. Formula One
3. Porsche Challenge
4. Legacy of Kain
5. Total NBA 96
6. Resident Evil
7. Die Hard Trilogy
8. Destruction Derby 2
9. Tekken 2
10. Command and Conquer

Top Score Games

Les magasins ScoreGames vous donnent aussi les Tops de leurs meilleures ventes. Ne vous trompez pas en achetant d'okaz et visez les valeurs sûres !

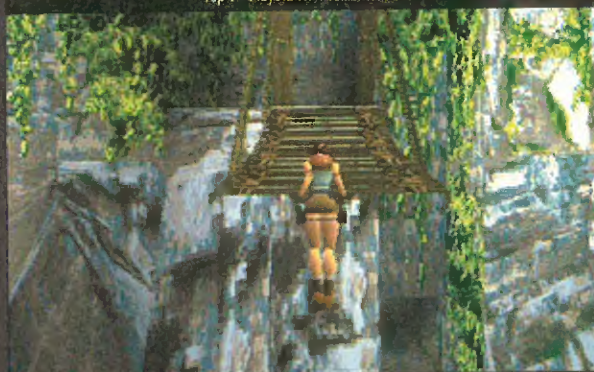
Top 1 - Saturn : W. Soccer 97



Top 2 - Saturn : Tomb Raider



Top 1 - PlayStation : Tomb Raider



Top 2 - PlayStation : Formula 1



36 17 GAME OVE

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1 Connectez
sur minitel
3617 GAME OVE
2 Laissez vos
coordonnées.
3 Faites votre
4 Nous vous
l'envoyons chez
5 Vous n'envo
chèque ni CB, v
ne payez que la
communication





DEJA
10 000
CLIENTS
SATISFAITS!!!





50 TITRES
DISPO
EN 48 H

Soulblade
Jet rider
Cool boarders
2Xtreme
Porsche challenge
Rage Racer
Independance day
Jonah Lomu Rugb
Formula 1
Pandemonium
V-Rally
Wipeout 2097
Destruction Derby
Sega Rally
Fighters Megamix
Tomb Raider
Mario Karts 64
Turok 64
Etc...

ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn).
ormément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données
onnelles vous concernant. Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.
ACTIV POLLEN

*dans la limite des stocks di


SERREZ
A DROITE

